
Drakar & Demoner™
KAMPANJBOK
16 NYA YRKEN
STORMFÅGLAR & DOCKMÄSTARE
LUFTHAMNAR & MAUSOLEUM
DRAKALVER
DE SJU HUSEN
Innehåller äventyr!
ALVER I CHRONOPIA

INNEHÅLL

KONCEPT
Stefan Ljungqvist
Johan Sjöberg

KONSTRUKTION
Johan Sjöberg

REDIGERING
Magnus Engström

OMSLAG
Les Edwards

BAKSIDA
Paolo Parente

ILLUSTRATIONER
Adrian Smith

KARTOR
David Hanson

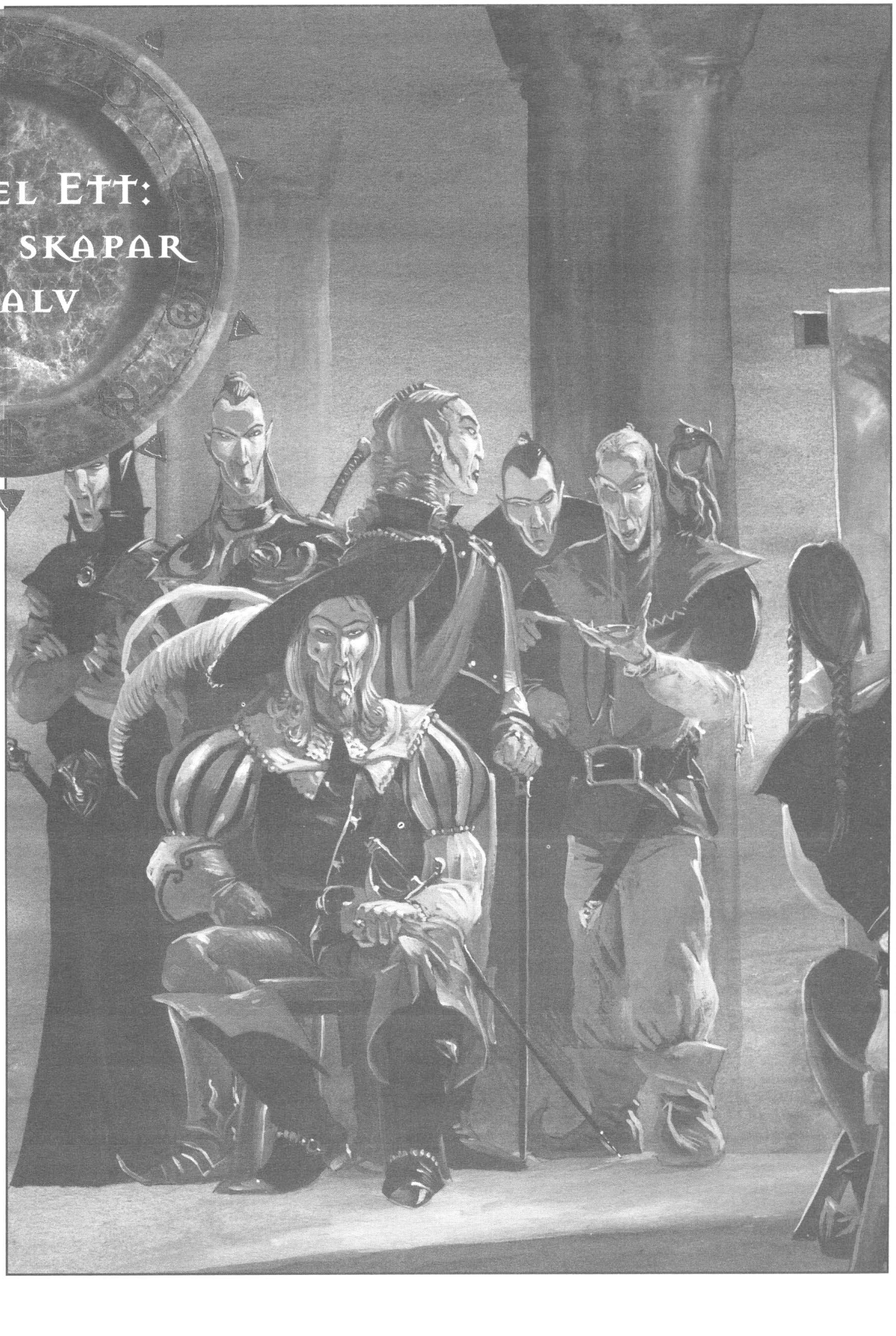
ORIGINAL
Marcus Thorell

BIDRAG
David Hanson
Svante Rendahl
Hannes Kristoferson
Fredrik Malmberg
Henrik Strandberg
Nils Gulliksson
Sami Sinerva
Jonas Mases
Patric Backlund
Cees Kwadijk
Michael Mörsare

CHRONOPIA
Bill King
Nils Gulliksson
Henrik Strandberg
Michael Stenmark

PROJEKTLEDNING
Stefan Ljungqvist

KAPITEL ETT: HUR DU SKAPAR EN ALV



Alverna är några av Chronopias mest inflytelserika invånare. Det sägs att de tillsammans har större makt än kejsaren, och att de skulle kunna nedkämpa de Hängivnas styrkor om de bara förmådde att samarbeta. Som alv tar du rollen av en vit apostel, värjfäktande flamboyant, belisarisk husar, venturiansk stormfågel eller kothisk spindelmästare och ger dig ut i den chronopiska natten.

Det här är inga helt nya regler för hur du skapar en alv, utan du använder fortfarande grundreglerna för att skapa din alv. Här presenteras dock regelförslag, nya och bättre särskilda förmågor, nya alvyrken och nya raser som ger dig större möjligheter än tidigare när du skapar en alv. I följande kapitel kompletteras dessutom den information som ges här med nya yrken, färdigheter och särskilda förmågor som är unika för de Stora husen – allt för att din degas-, aramas- eller lysanderalv skall bli så unik som möjligt. De yrken som beskrivs i de kapitlen är endast tillgängliga för alver tillhörande det aktuella Huset (om inte annat anges). Naturligtvis är allt detta bara förslag. Det är givetvis du själv som avgör vilka av de nya reglerna du vill använda.

På en del ställen i texten refereras till material som finns publicerat i de tidigare modulerna *Vapen och rustningar i Chronopia*, *Magi i Chronopia*, *Dvärgar*, *Svärd och svartkonst* och *Mörkrets väktare*. Av utrymmesskäl kan vi tyvärr inte publicera den informationen här. Alver går givetvis utmärkt att använda utan någon av de andra modulerna, men äventyren i staden Chronopia blir mycket mer levande och spännande om man även har tillgång till det övriga kampanjmaterialet.

Bakgrundspoäng

Bakgrundspoäng används på samma sätt som i grundreglerna, men alla har inte 125 BP. Istället kan man välja mellan tre olika nivåer: alv, veteran eller upphöjd.

Alven är just en alv bland andra alver på Chronopias gator, vilket i och för sig inte är dåligt. Han har upplevt en del, men ingenting utöver det vanliga (i alla fall inte med chronopiska mått mätt). Han kan vara en vanlig sprätt, en ädling, gardist i något av de Stora husens garden, oprövad magikerlärling, gentlemannatjuv eller en simpel slavhandlare.

Veteranen har både sett och hört en hel del under sin tid vid de Stora husens furstehov, på de Tusen fröjdernas gata, i den Stora parken, i lufthamnarna, på Arenan och på stadens otaliga marknadsplatser. Han har vunnit dueller mot andra ädlingar, trampat på de lägre stående människorna, tjänstgjort vid ett flertal fria kompanier, försvarat husets ära vid slag efter slag, patrullerat tornets murar och känt doften av fara otaliga gånger. Han kan vara gardessergeant, alvisk ädling, elitkrigare, magus regis eller ett barn av natten, en listig lönnmördare.

Den upphöjde är en av de utvalda, en av de som om inte till kropp så i alla fall till själ står de Upphöjda, alla alvers förfäder, närmast. Han är förutbestämd att göra mer väsen av sig än sina kusiner, att förändra historiens gång att skaka om den chronopiska tillvaron i sina grundvalar. Han kan vara gardeskapten, fursteson, ärkemagiker eller helt enkelt hjälte.

	Alv	Veteran	Upphöjd
BP	125	150	175
SÄRSKILDA FÖRMÅGOR	1	2	3

Ras

Du bestämmer själv vilken ras du skall vara, precis som i grundreglerna, men här presenteras de Stora husens alver som separata raser trots att de i själva verket alla är stadsalver som påverkats i olika riktning av den sjudande häxkitteln Chronopias mörka inflytande. Därför får de alla, förutom de eventuella för- och nackdelar som står upptagna nedan, också stadsalvernas fördelar (se sidan 15 i grundreglerna).

Beskrivning av raserna

ARAMASALV (30 BP)

Aramasalverna något underliga syn på den annalkande evigheten (det är den term alver i gemen använder för att understryka det faktum att de faktiskt är odödliga) har gjort dem till livsbejakande, dödsföraktande, lekfulla vildar med en något överdriven släng av narcissistiskt koketteri. Att ge och mottaga komplimanger i parti och minut är något en sann aramasalv aldrig kan få nog av. Kärlek vet de inte mycket om, men deras lust är evig, även om föremålen skiftar. De är oerhört snabba och viga, något som gör dem till svåra motståndare och som de gärna visar upp för presumtiva älskare och älskarinnor. Aramasalverna är spensligare än de andra stadsalverna, har brunt, mörkblont eller blont hår och hos herrarna finner man ofta små välansade skägg.

Rastabellen

Ras	BP°	STY	FYS	SMI	INT	PSY	KAR	STO
ARAMASALV	30	–	–1	+3	–	+1	+2	12–18 (15)
BELISARIUSALV	25	–	–1	–	+1	+1	+2	12–18 (15)
CERIASALV	35	+1	+1	+1	–	+1	+2	12–20 (16)
DEGASALV	25	–	–2	+1	–	+1	+4	12–18 (15)
KOTHALV	25	–	–1	–	–	+3	+1	12–18 (15)
LYSANDERALV	25	–	–1	+1	–	+1	+2	12–18 (15)
VENTURAALV	25	–	–	+1	–	+1	+2	10–18 (14)

BELISARIUSALV (25 BP)

Belisariusalverna är belästa, intresserade och kunskapstörstande. De finner en själslig njutning i att slipa sitt intellekt och mäta det med andras, på samma sätt som Venturaalverna mäter slipningen på sina ädelstenar. De skriver dramer, komedier och tragedier, diktar sonetter, canzoner och alexandriner, och skaldar om forna dagar såväl som om kommande tider. De målar fantastiska konstverk i olja och akvarell, skulpterar förstummande vackra porträttbyster i marmor, röd sandsten eller svartaste balkit. Belisariusalverna har rödflammig hy, vanlig täckt med ett tjockt lager puder, och rött, rödbrunt eller rödblont hår, ofta i fläta – även hos männen.

- En valfri konstnärlig färdighet (Målning/Skådespeleri/Spela instrument) betraktas som primär färdighet för en belisariusalv.
- Belisariusalver får +20 på sina slag för Socialt stånd och Startkapital.

CERIASALV (30 BP)

En ceriasalv är lojal mot två saker, sitt svärd och sin furste, men lever endast för kriget. "Att kämpa är att leva", som furst Cerias skall ha sagt (någon invände att det finns många olika sorters kamp, men de ceriasalver som hörde hans ord gjorde klart för honom att kamp med svärdet i hand var ädlare och sannare än någon annan kampform – innan de dödade honom). Sådana är ceriasalverna. De lever för att kämpa, för att döda, för att se skönheten i den förödelse kriget bringar. De är de starkaste, stryktåligaste och i särklass mest vältränade av stadsalverna.

- Ceriasalver får välja en valfri vapenfärdighet eller hantverket Smide som primär färdighet. Bluffa räknas å andra sidan som en sekundär färdighet.

DEGASALV (25 BP)

Degasalverna är hopplöst dekadenta, levande virvelvindar av förstörelse och förfall, överflöd, övermod och extatiska njutningar. De lever ett liv i vedervärdiga utsvävningar på nätterna, för att under dagarna, när solens strålar värmer de chronopiska koppartaken, låta sina tärda kroppar vila ut i parfymerade oljebad. Deras fixering vid kroppslig skönhet är enorm; att vara ful är i deras ögon att vara defekt, att vara en styggelse och styggelser kan inte accepteras inom Husets väggar. De degasalver vars kroppar tärts av njutningarna skyler sina fel med masker, krämer, puder och oljor i centimetertjocka lager. De färgar sitt hår – de som har något och inte enbart använder peruker, vill säga – i enlighet med det senaste modet på alkemisk väg.

KOTHALV

Galenskapen ligger som ett klibbigt nät över Spindeltornet och dess innevånare. De som föds, lever, och dör som medlemmar av huset Koth tänker i andra banor än alver från de Stora husen. De tänker mörka perverterade tankar präglade av obscena, mordiska och mörkermagiska förtecken. Kothalver umgås ytterst sällan med personer som står utanför gemenskapen – och gör de det har de alltid en djävulsk baktanke som brukar leda till ångestladdade plågor av det mest nattsvarta slag för den olycklige. De är i det närmaste sjukligt bleka i hyn och har långt svart, vitt eller silvergrått hår.

- Kothalver behöver inte lyckas med ett magikerslag för att lära sig mörkermagi (se modulen *Mörkrets väktare*).

LYSANDERALV

De alver som tillhör Drakens hus betraktas som mycket impulsiva, vilda och otåliga av sina alvbröder och systrar. I Chronopia fördriver de mycket av sin tid på Arenan eller på privata casinon i de höga tornens mer fashionabla salonger; hasardspelens spänning har trollbundit dem. Att delta i ett osäkert spel där ett ofördelaktigt utfall kan betyda ekonomisk ruin är för dem den högsta spänning man kan uppnå.

VENTURAALV

Venturaalverna brinner av en nyfikenhet, en upptäckarlust som saknas hos de andra släktena (de tycker i regel att de redan har sett allt som är värt att se och om det nu mot förmodan skulle vara så att det fanns något utanför Chronopia som var värt att se skulle det inte vara värt att se), en upptäckarlust som har öppnat många handelsvägar och marknader i fjärran länder för Hästens hus. De älskar också pengar, "att äga och betrakta, men inte spendera", lyder enligt elaka tungor fursten av Venturas paroll. Venturaalverna är mörkare i hyn än andra alver, något som sägs bero på att de skall härstamma från gråalverna, de mytomspunna alver som seglar på de tio världshaven med sina flytande öar. De har vanligen brunt eller mörkbrunt hår.

Ålder

Ålder fungerar precis som i grundreglerna.

Kön

Kön fungerar precis som i grundreglerna. De alviska kvinnorna tenderar oftast att vara både vackrare, mer intrigerande och dekadenta än männen, kort sagt – de är mer än jämställda.

Grundegenskaper

Grundegenskaper fungerar precis som i grundreglerna.

Kroppspoäng

Kroppspoäng beräknas som i grundreglerna.

Skadebonus

Skadebonus beräknas på samma sätt som i grundreglerna.

Förflyttning

Förflyttning beräknas precis som i grundreglerna.

Syn och hörsel

En alv har hörsel som en vildkatt och ögon som en hök. Ett chronopiskt talesätt berättar att en alv kan höra en goblin falla i stridens hetta och hitta en dammig dublon på Arenan.

Syn påverkar CL i avståndsvapen, Finna dolda ting och Upptäcka fara. Hörsel påverkar FV i Lyssna och Upptäcka fara. Modifikationerna är kumulativa, vilket innebär att en person med både god hörsel och god syn får sammanlagt +4 i Upptäcka fara.

Syntabell

1T6+BP	SYN	MOD*
1	DÅLIG	-1
2	NEDSATT	±0
3-4	NORMAL	+1
5-6	GOD	+2
7-9	MYCKET GOD	+3
10+	UTMÄRKT	+4

*Modifikation till CL i avståndsvapen, upptäcka fara och Finna dolda ting.

Hörseltabell

1T6+BP	HÖRSEL	MOD*
1	DÅLIG	-1
2	NEDSATT	±0
3-4	NORMAL	+1
5-6	GOD	+2
7-9	MYCKET GOD	+3
10+	UTMÄRKT	+4

* Modifikation till CL i Upptäcka fara och Lyssna.

Dålig syn kan korrigeras med ögonglas (se "Utrustning").

Yrken

Yrke fungerar nästan på samma sätt som i grundreglerna, med ett undantag. Det som är nytt, förutom alla nya, spännande yrken, är Startutrustning. Vid varje yrke anges ett mindre antal föremål som varje utövare av det yrket automatiskt får (det kostar alltså ingenting extra för din rollperson), av den enkla anledningen att de inte skulle kunna klara sig utan dem. De två nya yrken som presenteras här kompletteras ytterligare av det dryga tiotal yrken som beskrivs kapitel 3-9 och är unika för alver från de Stora husen. I stort sett samtliga yrken är extremt smala och om du önskar kan du använda exempelvis Lysanders drakgardist för att skapa en rosgardist, en kothisk hämnare för att skapa en lönnmördare från huset Degas, eller en distributör för att skapa en langare från huset Aramas eller Belisarius.

Om du vill är det givetvis fullt möjligt att välja ett yrke från grundreglerna till din alv – även om du har valt att skapa en alv från något av de Stora husen.

Hetsare



Du är en jägare, en fångstman, en spejare och spårare, en vilsegången vandringsman och klankrigare fångad i mitten av den kända världens mest dekadenta råtthål, förpestat av instängdhetens förrädiska ångor, av trängselns stickande stank. Staden Chronopia både förvirrar, förtjusar, irriterar och äcklar dig, men du låter dig inte förföras som dina kusiner stadsalverna utan har valt att ta din tillflykt till Stora parken, det närmaste naturen man kommer i en komposthög för skapelsens avfall som Chronopia.

Trots att stadsmiljön är så vedervärdig som den någonsin kan tänkas vara, så besudlad att den när som helst borde explodera på eget initiativ, har du funnit dig tillrätta. Du har skapat dig nöjen där du saknat sysselsättning och nu för tiden roar du dig med att trakassera stadens befolkning, lura in dem i Stora parken, villa bort dem, snärja dem i finurliga snaror. Du har också gjort det till ditt kall att vrida nacken av och sprätta upp buken på den onödigt stora andel svartblod som utgör stadens befolkning. Troll, gobliner och orcher är styggelser som skall suddas ut från den chronopiska kartan. Det är ett tidskrävande och smutsigt, men mycket underhållande värv, som du utför med i det närmaste barnslig förtjusning.

Men det är inte bara svartbloden som är dina fiender. I Parken lever andra ljusalvsklaner, vissa någorlunda fredliga, andra extremt krigiska, men alla konkurrenter. Som hetsare är du din klans spjutspets i alla krigiska handlingar, oavsett om de riktas mot en somabar eller mot furst Belisarius själv. Med de lärdomar du har från ditt liv i vildmarken (i vilken mån man nu kan betrakta Stora parken som en vildmark) är du en livsfarlig motståndare och det blod som flyter är sällan ditt. Husens fasader, de skrangliga broarna, de bräckliga taken och slaka tvättlinorna har mer gemensamt med trädens grenar, stammar, kvistar och löv än man först kan tro.

Endast ljusalver kan bli hetsare.

YRKESFÖRMÅGA

En hetsare har ett oerhört förfinat balanssinne och kan inte tappa balansen annat än om han knuffas eller skadas. Han rusar fram över tak, broräcken och luftskeppsvingar lika kvickt som andra förflyttar sig över gatornas kullerstenar. Faller han landar han alltid på två fötter eller lyckas få tag i en utskjutande staty, en markis eller stupränna.

YRKESFÄRDIGHETER

- Akrobatik
- Dra vapen
- Hantera fällor
- Hantverk (1)
- Orientering
- Vapenfärdigheter (3)
- Överlevnad
- En valfri färdighet

STARTUTRUSTNING

En hetsare får en lättare läderrustning, fem snaror, två rävsaxar, en långbåge, ett valfritt handvapen och färger för ansikts- och kroppsmålning.

• Några av ljusalvsklanernas mest extrema och skickligaste hetsare samarbetar i ett brödraskap som de själva kallar Skarprättarna. De har själva tagit på sig rollen som alla klanernas beskyddare (trots att klanerna slåss inbördes), men ägnar framför allt sin tid åt att söka upp och döda Hängivna, svartblod och stadsalver som uppfört sig olämpligt. De känns lättast igen på röda fjädrar som de bär inflätade i sitt hår.

• Hetsare använder sig gärna av olika former av ansiktsmålningar för att sätta respekt i sina motståndare. Vilka typer av målningar som tillåts regleras av erfarenhet, antal besegrade motståndare och klantillhörighet.

Utstött



Du är utstött, utesluten ur den alviska gemenskapen, fördriven av dina bröder och systrar. Bespottad av dina likar har du blivit en av de vilda alverna, en självständig, fritänkande individ utan betungande dekret från furstar, befälhavare och andra vedervärdiga kloakråttor med mindervärdeskomplex. Andra talar om dig som dekadent, hämningslös, elak, rasande vansinnig; helt enkelt ett hot mot staden Chronopia och dess invånare. De säger att du är galen, vildsint och hänsynslös. Själv betraktar du dig som en levnadskonstnär som inte låter sig hindras av stelbent etik och föråldrade normer för att nå det du alltid satt i första rummet: personlig njutning.

Dagarna i Chronopia är tråkiga, att sysslolös vandra runt på stadens oändliga gator är förslöande, och att inte veta vad man skall göra innan solen försvinner bakom Silvertopp och natten inträder är ytterst frustrerande. Därför ger du under de gasupplysta nätterna utlopp för all den mörka energi som dämts upp inom dig i en orgie, ett blodbad, en orgiastisk virvelvind, en hysterisk jakt på kroppslig njutning, på förlösande extas. Du besöker nattöppna somabarer, svarta hus, casinon, noblessens salonger och stadens arenor. Där lever du ut alla dina lustar på bekostnad av andras njutning, rikedom, lycka och liv. Dina utsvävningar får huset Degas alver att framstå som skötsamma dvärgpojkar i koppel – det finns ingenting som kan hindra dig från någonting. Enda sättet att stoppa dig är med ett svärd, något som ofta drabbar den driftige själv med en långdragen och plågsam död. Men det är inte bara antagonister som dör för din hand – din nyckfullhet skickar gärna vem som helst till den andra sidan. Det räcker med att han är inom räckhåll.

Endast en alv från något av de Stora husen kan bli utstött.

YRKESFÖRMÅGA

Den utstötte har en övervärdslig charm som fungerar i det närmaste trollbindande på det motsatta könet. Om en utstött aktivt försöker charma någon måste den lyckas med ett INT-slag för att inte falla pladask och bli stormande förälskad i den utstötte. En utstött har dessutom 1T6 kontakter (givetvis endast från det motsatta könet) som gör honom/henne i stort sett vilka tjänster som helst. Den utstötte får endast +10 på sitt slag för Startkapital. Hans slag för socialt stånd representerar hans sociala stånd innan han lämnade klanggemenskapen.

YRKESFÄRDIGHETER

- Dans eller Målning
- Dra vapen
- Hasardspel
- Heraldik
- Muta
- Spela instrument
- Vapenfärdigheter (3)
- En valfri färdighet

STARTUTRUSTNING

En utstött har det som sagt inte lika gott ställt nu längre, sedan han lämnat den alviska gemenskapen. Trots det bär han kläder av yppersta snitt, har två handvapen av god kvalitet och ett välfyllt soma- och svarttobaksförråd.

• Trots att de vilda alverna är enstöringar till sin karaktär, eller i alla fall inte uppskattar att frottera sig med jämlikar, händer det då och då att några av dem går samman för att hämnas på vad de kallar för 'etablissemanget'. Senast drabbades huset Degas underhus Fejas av en rad olyckor iscensatta av en grupp vilda alver ledda av den ökände Amaric.

Vit apostel



Du har hört den enda sanna profeten Gemals klara stämma ljuda över Sanctum. Du har fått hans budskap, hans evangelium levererat i ord som inte kan missförstås. Du är en av de utvalda, en av de, som när den Vita natten kommer och Chronopia rämnar i helvetesheta kaskader av svavel, magma och flammande eld, kommer att skonas, eftersom du är en av de vita apostlarna, en av de som har slutit ett avtal med Döden.

Din taniga kropp, som plågats och tärts under år av självspäkning, är lindad med smutsvita lindor, på olika ställen fläckade av gult var från dina öppna sår. Över dina lindor bär du en fladdrande, strimlad kåpa som visar att du är en av de halvdöda. I dessa kläder vandrar du fram över Chronopias gator för att proklamera profetens budskap. Från Sanctum, er högborg över vilken era vita fanor vajar, vandrar du och dina bröder fram genom staden i långa ringlande led och stämmer upp i dystra, monotona sånger. Den Vita natten är nära, och de som inte lyssnar till ert budskap är dömda, vilket du inte kan acceptera. Istället för att låta dem gå ett öde värre än döden till mötes, bara för att de inte har vett nog att förstå sitt eget bästa, ger du dem en hjälpande hand in i mörkret, i andras ögon en aggressiv mission, i dina en kärlekshandling. För att kunna skydda läran och frälsa Chronopia, för att värja dig mot alla irrläriga virrhuvuden, har du tvingats att bli en vapenmästare – en oövervinnlig krigare. Det som gör dig så farlig är att du inte fruktar döden. För dig är den bara en säker biljett till frälsning. Det enda du skulle sakna med att lämna jordelivet är att du lämnar så många okunniga varelser åt ett öde du kunde ha frälst dem ifrån. Därför ser du det som din plikt gentemot dem att döda istället för att dödas. På den andra sidan vet du att de kommer att tacka dig.

Samtliga alver kan bli vita apostlar.

YRKESFÖRMÅGA

En vit apostel kan närhelst han så önskar försänka sig i ett tillstånd, en djup dvala, som kraftigt påminner om döden och under vilken aposteln inte behöver någon form av näring. Endast en driven medicus eller en skickliga magiker kan märka någon skillnad. Dvalan pågår så länge aposteln själv önskar, men han måste själv avgöra tidpunkten för sitt uppvaknande innan han somnar in. En apostel i dvala kan endast väckas av en annan apostel. De har dessutom krigarens yrkesförmåga.

YRKESFÄRDIGHETER

- Dans
- Dra vapen
- Hantverk (1)
- Kunskap om religion (1)
- Salvatori (stridskonst)
- Spela instrument
- Vapenfärdigheter (3)
- En valfri färdighet

STARTUTRUSTNING

Aposteln bär alltid sina lindor, sin kåpa och sina vapen (två valfria). Han får också ett instrument (vanligen någon form av trumma).

- Domedagsalverna, som de vita apostlarna kallas i folkmun, sägs ha slutit ett avtal med Döden. Eftersom de döda kommer att skonas när syndafloden kommer och den chronopiska verkligheten rämnar, tillbringar de vita apostlarna en stor del av sina liv i Dödens kalla famn, i dvala, i utbyte mot att när den Vita natten kommer få räknas in i de dödas led och skonas från en vistelse i de helvetiska limbovärldar som omsluter verkligheten.
- Salvatori är en väpnad stridskonst utvecklad av domedagsprofeten Gemal själv. Den består av komponenterna Distrahera, Goblinsvep, Drakhugg, Stöt, Undvika och Molerisk undanmanöver. (Du måste ha tillgång till *Vapen och rustningar i Chronopia* för att kunna använda dessa regler).

Särskilda förmågor

Beroende på vilken nivå du har valt för din rollperson får du slå en, två eller tre gånger på tabellen för särskilda förmågor. Du får dessutom välja om du vill slå på tabellen som finns i grundreglerna eller använda dig av den tabell som presenteras här. Tabellen som presenteras här innehåller inte bara förmågor utan också vissa händelser som har inträffat tidigare i ditt liv och som i allra högsta påverkar dig i nuet. Generellt sett är de flesta av resultaten i den här tabellen betydligt bättre än de i den som finns i grundreglerna, men vissa resultat är å andra sidan riktigt dåliga och kan under spelets gång komma att visa sig vara rent ut sagt livsfarliga. Varje slag på tabellen kostar 1 BP. Varje ytterligare spenderad BP ger +1 på slaget och du får högst spendera 20 BP per slag.

Beskrivningarna av vissa av förmågorna/uppväxthändelserna är ganska generellt hållna. Dessa är tänkta att av dig och SL vävas in i din bakgrundshistoria. Om du får en förmåga som du inte tycker pas-

sar din rollperson kan du fråga SL om du får slå om. Tillhör du något av de Stora husen kan resultaten variera något, vissa av de Stora husen har nämligen egna särskilda förmågor vilka beskrivs i respektive kapitel.

1T20+BP	Resultat
1-2	EMPATI
3-4	HÄNGIVEN STUDENT
5-6	ABSOLUT GEHÖR
7-8	CHARMÖR
9-10	SKULDSATT
11-12	ÄDLING
13-14	ARVINGE
15-16	KRISTALLHUVUD
17-18	RESPEKTINGIVANDE SKEPNAD
19-20	BERYKTAD
21	DÖDSDRIFT
22	SKUMRASKKONTAKTER
23	HOVMAN
24	ÄRKEFIENDE
25	EFTERLYST
26	DVÄRGKONTAKTER
27	MOTSTÅNDSKRAFTIG
28	NEKROLOGI
29	KATTFOTAD
30	BASTARDMAGIKER
31	MÄKTIGA VÄNNER
32	SMITTBÄRARE
33	SNABBSLÅENDE
34	STÅLBLICK
35	VAPENBÄRARE
36	FURSTENS GUNSTLING
37	BANEMAN
38	HÄNGIVEN
39	SNABB UPPFATTNINGSFÖRMÅGA
40	UTVALD

EMPATI
Du har förmågan att känna andras känslor, förnimma en allmän sinnesstämning, att fånga upp de känslomässiga vibrationer som ligger för handen vid ett visst tillfälle. Det betyder inte att du kan läsa en annan persons tankar, men du kan avgöra ungefär vilka känslor som bubblar upp inom honom, exempelvis lust, hat, ilska, glädje, sorg, vrede o s v.

HÄNGIVEN STUDENT
Du är en hängiven student som ägnar en stor del av ditt evighetslånga liv åt att söka efter den yttersta kunskapen, var den nu kan tänkas stå att finna. Du får gratis FV 10 i en valfri kunskapsfärdighet som dessutom betraktas som en primär färdighet för dig.

ABSOLUT GEHÖR
Du har ett fantastiskt gehör, på både gott och ont. Samtidigt som du är en fantastisk musiker och sångare (+5 i FV i färdigheter Sjunga och Spela instrument) plågas du av alla ljud i din omgivning som inte är 'stämda'. Vagnsgnissel eller medelmåttig tavernaunderhållning kan bli audiell tortyr för dig. Om det hela pågår under en längre tid kan det krävas ett lyckat PSY-slag för att du inte skall drabbas av panik.

CHARMÖR
Du är en obotlig charmör, en sann kvinnokarl eller manslukerska. Du vet vad du vill och hur du skall få det – den varelse är inte skapt som kan stå emot din övervärldsliga tjuskraft. Ditt CL i att förföra är lika med din KAR mot ditt offers INT eller PSY (SL avgör vilket som lämpar sig bäst). CL kan givetvis modifieras av omständigheterna – det är helt klart lättare att charma en hovdam om man är iförd livré och med klirrande sporrar av ädlaste guld än om man stinker lort och bär tiggarkläder. KAR ökar permanent med 2.

SKULDSATT
Du står i skuld till någon eller några, ett handelshus, ett hyrsvärd, en huvudjägare, ett gatugäng, en alvfurste eller en bordellmamma. Skulden behöver inte nödvändigtvis vara av monetär karaktär, utan det kan lika gärna röra sig om en skuld i form av tjänster som måste utföras. Om skulden inte betalas tillbaka kan du få det hett om öronen.

ÄDLING
Du är född tillhörande den sanna överklassen, uppfostrad att bli ett sant societetslejon ända ut i fingerspetsarna, alltid medveten om att i den värld där du lever är inte ens det bästa bra nog. Du får +7 på dina slag för Socialt stånd och Startkapital.

ARVINGE
Dina föräldrar har gått bort, tagit steget in i de Parfymerade salarna och lämnat dig ensam i den nedgångna staden som kallas Chronopia. Efter sig lämnade de dock ett stort arv, så stort att du i lugn och ro kan leva ditt liv som du önskar utan att behöva oroa dig för småutgifter som nya sekudor, tjänare eller baler, förutsatt att du inte råkar trampa på några ömma tår förstås. Arvets storlek avgörs av rollpersonens sociala status. En alvfurste tenderar att lämna ganska avsevärda summor efter sig.

KRISTALLHUVUD
Du är en obotlig drömmare, en stamkund på stadens exklusivare somabarer där du spenderar natt efter natt med att bälga i dig den röda saften, de himmelska poeternas blod, för att se bortom verklighetens falska väv. En natt utan soma är för dig en natt i demonernas klor. Ditt missbruk är både kostsamt och tärande. Din FYS minskar med 1 varje halvår om inte missbruket upphör.

RESPEKTINGIVANDE SKEPNAD
Du har en synnerligen respektingivande skepnad, kring din person står en aura av makt och inflytande som signalerar att det är dumt att ifrågasätta dig och det du gör. Personer som är fientligt inställda till dig får -1 i CL på allt de företar sig i din närhet (attacker etc.), medan dina bundsför-

vanter får +1 i CL på allt de företar sig i din omedelbara närhet (tio meters radie).

BERYKTAD

Ditt namn och ditt utseende är av någon anledning känt på Chronopias gator. Du kan vara en mytomspunnen hjälte, en obotlig bråkmakare, en älskad artist, en dödsdansare ur Lysanders stall eller son till någon av stadens otaliga kyrkliga dignitärer. Vissa vill förmodligen kyssa marken där du går, medan andra hellre skulle se ditt blod sakta flyta fram mellan gatstenarna. Chansen att du blir igenkänd är ungefär 20%.

DÖDSDRIFT

Du har en dragning till det farliga, det spännande, det dödliga, och din dragning går utöver det vanliga, även för en alv. Folk i din omgivning kallar dig för en självmordsbenägen våghals, själv tycker du bara att du testar de gränser som verkligheten har satt, för att se var gränsen mellan möjligt och omöjligt går. Att ständigt utmana ödet ger dig den extra energi du behöver för att orka leva ditt evighetslånga liv.

SKUMRASKKONTAKTER

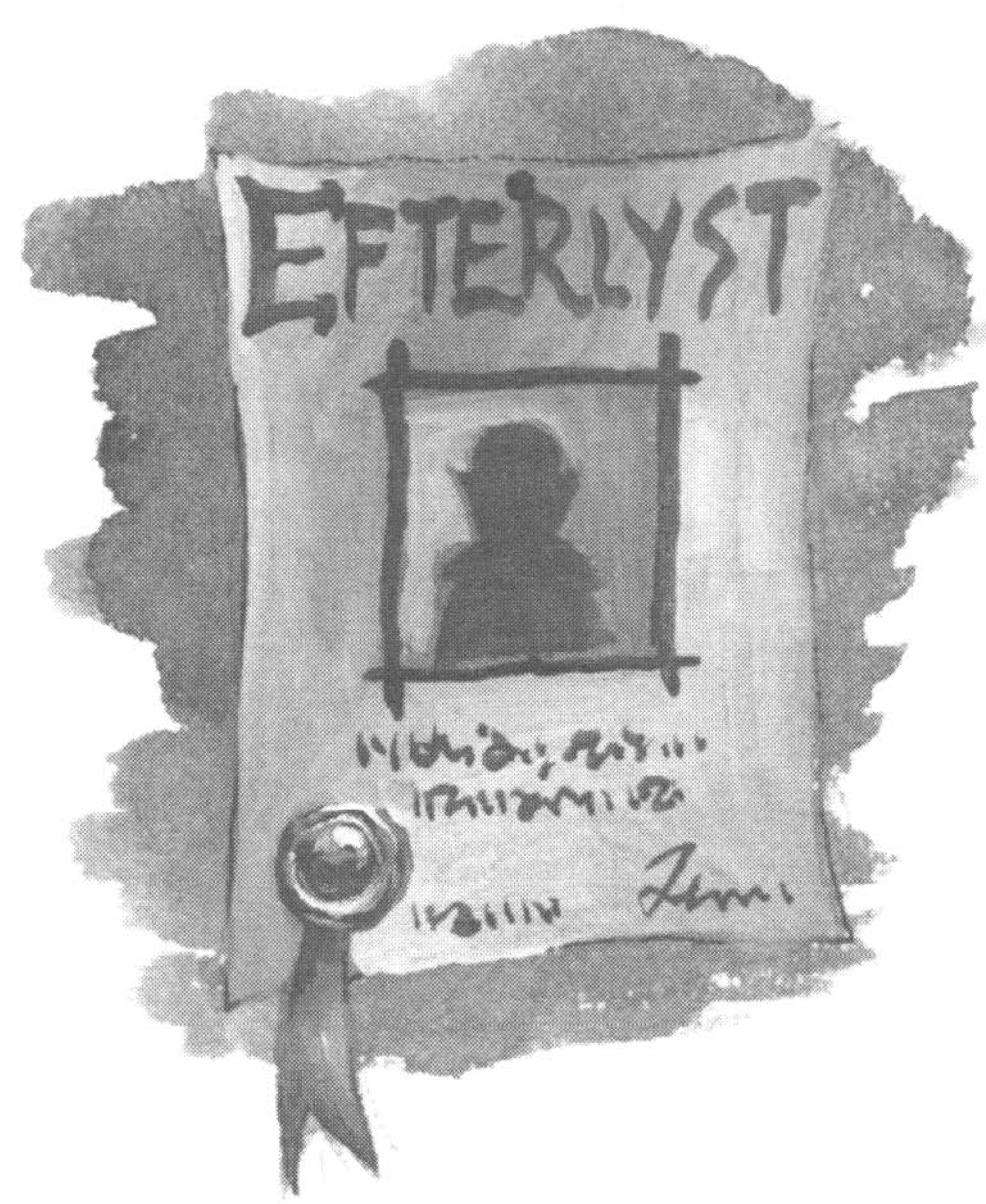
Du har goda kontakter i Chronopias undre värld, är kanske själv en del av den. Du känner langare, drogtillverkare, hälare, småtjuvar, ledare för ligor och gatugäng, ohederliga magiker och inte överdrivet nogräknade hyrsvärd. Med kort varsel kan du ordna fram olagliga substanser, nekrologiska vapen, gifter och andra hemskheter som är förbjudna enligt den kejserliga lagen.

HOVMAN

Du tillhör inventarierna vid något av de alviska furstehoven där mottagningarna, festerna och maskeradbalerna avlöser varandra utan uppehåll. Du frotterar dig vant bland den mest överlägsna överklassen och kan på det mest bländade sett konversera vilken idiot som helst om vad som helst utan att ens ge sken av att du helst av allt skulle vilja driva din dolk genom hans nacke. Vid hovet har du givetvis knutit ett antal goda kontakter och deltar med ohämmad förtjusning i intrigerandet.

ÄRKEFIENDE

Någon gång under ditt förflutna har du haft oturen att skaffa dig en ärkefiende, en motståndare som dyrt och heligt har svurit att han skall slita ditt hjärta ur din kropp och som du själv ämnar förära samma behandling. Vad som är ursprung till osämjan är osäkert. Det kan röra sig om en släkt- eller klanfejd, ett brutet kontrakt, en förstklassig blåsning, motstridiga intressen eller bara renodlat hat.



EFTERLYST

Du är efterlyst, någon har satt ett pris på ditt huvud. Det kan röra sig om Ikki, något gatugäng, ett annat av de alviska husen, någon rik brundusisk handelsman, en svartsjuk älskarinna eller något av de fria kompanierna. Ju högre priset är desto fler av stadens blodtörstiga huvudjägare kommer att vilja skilja ditt huvud från resten av din kropp.

DVÄRGKONTAKTER

Under det otal gånger du besökt Stubbstan i de mest varierande ärenden har du kommit att lära känna staden och dess innevånare. En eller flera av de kontakter som knutits, antingen genom strikt affärsmässiga band eller blodsband, har visat sig vara mycket goda. Det kan röra sig om smeder, klankrigare eller furstar, svinryttare, advokater eller medici.

MOTSTÅNDSKRAFTIG

Du är i det närmaste immun mot gifter, vilket visas genom att du får +10 på alla motståndsslag mot gifter. Detta gör också att du är fullständigt immun mot effekter av droger som soma och svart tobak.

NEKROLOGI

På något sätt har du lyckats komma över ett nekrologiskt föremål eller vapen. Dess exakta funktion och prestanda avgörs i samråd med SL (inspiration finns att hämta i modulerna *Mörkrets väktare* och *Mörkrets krigare*).

KATTFOTAD

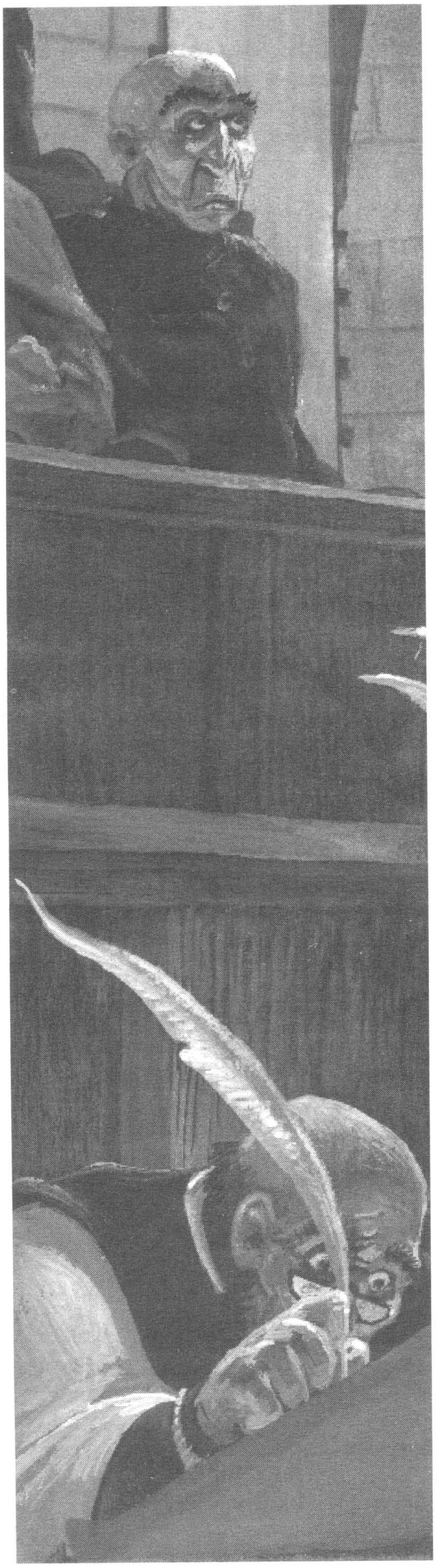
Ditt balanssinne är i det närmaste övernaturligt, ingenting kan få dig på fall (utom möjligen en degaskvinna med långa ögonfransar). Om du mot förmodan skulle falla landar du alltid på fötter. Du kan balansera på tvättlinor och broräcken, stapla stolar på bord och stå på en dykande sekudas rygg utan att falla.

BASTARDMAGIKER

Du har begåvats med en ovanligt stor magisk talang. Utan extra kostnad får du FV 5 i en valfri magiskola, vilken dessutom räknas som en extra yrkesfärdighet. Du kan lära dig besvärjelser från början.

MÄKTIGA VÄNNER

Du har mäktiga vänner i de övre skikten av den chronopiska societeten. Det kan röra sig om alvfurstar, handelsfurstar, hyrsvärdskaptener, dvärgiska klanfurstar, legendomspunna dödsdansare, sabranska sultaner eller brundusiska paschor. Vännerna kan erbjuda dig skydd, gömställen, utrustning och annan hjälp i krissituationer (vilka tenderar att uppstå oftare än vad som är hälsosamt här i staden Chronopia)



SMITTBÄRARE

Ditt dekadenta leverne har gjort att du kommit i kontakt med de mest varierande skumraskelement i den pestsmittade staden Chronopia. Eftersom du själv är i det närmaste immun mot sjukdomar har du inte märkt att du själv blivit en vandrande smitthärd, ett smittsamt och dödlig smörgåsbord, en provkarta på förruttnelse och förfall. Alla som vistas i din närhet måste lyckas med ett FYS-slag per dag eller insjukna i någon intressant åkomma (SL: Om en stadsalv får den här förmågan blir han automatiskt immun mot alla former av sjukdomar.)

SNABBSLÅENDE

Du är extremt snabb, faktum är att du är en av Chronopias snabbaste krigare. Du vinner automatiskt initiativet varje stridsrunda oavsett omständigheterna. Om du möter en annan krigare med den här förmågan avgörs turordningen på sedvanligt vis.

STÅLBLICK

Du har en blick skarp som ett välslipat alviskt långsvärd och kan utan färdighetsslag automatiskt avgöra om en person talar sanning eller inte. Speltekniskt visas detta med att motståndarens CL i Skådespeleri och Bluffa sänks med din PSY. Man måste dessutom lyckas med ett normalt PSY-slag för att våga ljuga inför dig. Om du möter en motståndare med samma förmåga avgör SL i hemlighet (PSY mot PSY på motståndstabellen) huruvida lögnen genomskådas eller inte.

VAPENBÄRARE

Du är ägare till ett mäktigt och mytomspunnet magiskt föremål. Hur du har fått det och vilken typ av föremål det är avgör du i samråd med SL. Det kan vara allt från ett mäktigt vapen (kanske ett av runsvärden) till en magisk spira eller en stav med förunderliga krafter.

FURSTENS GUNSTLING

Du är husets furstes egen lilla påläggskalv. Det finns ingenting han inte är beredd att göra för dig och han gynnar dig så mycket framför husets andra ädlingar att vissa av dem faktiskt t o m tar mycket illa upp och intrigerar mer än vanligt bakom ryggen på dig och din furste.

BANEMAN

Du får en CL-bonus på +10 i strid mot ett visst folkslag eller en viss varelse, exempelvis dvärgar, brundusier, sabraner, högländare eller marajiputter.

HÄNGIVEN

Du har slutit en pakt med de mörka, perverterade krafter som snart kommer att styra Chronopia istället för kejsaren. Du vet att du gjort rätt val och du vet att flera av dina bröder och systrar kommer att följa i dina fotspår för att förenas i dekadens och förödelse med mörkrets furstar.

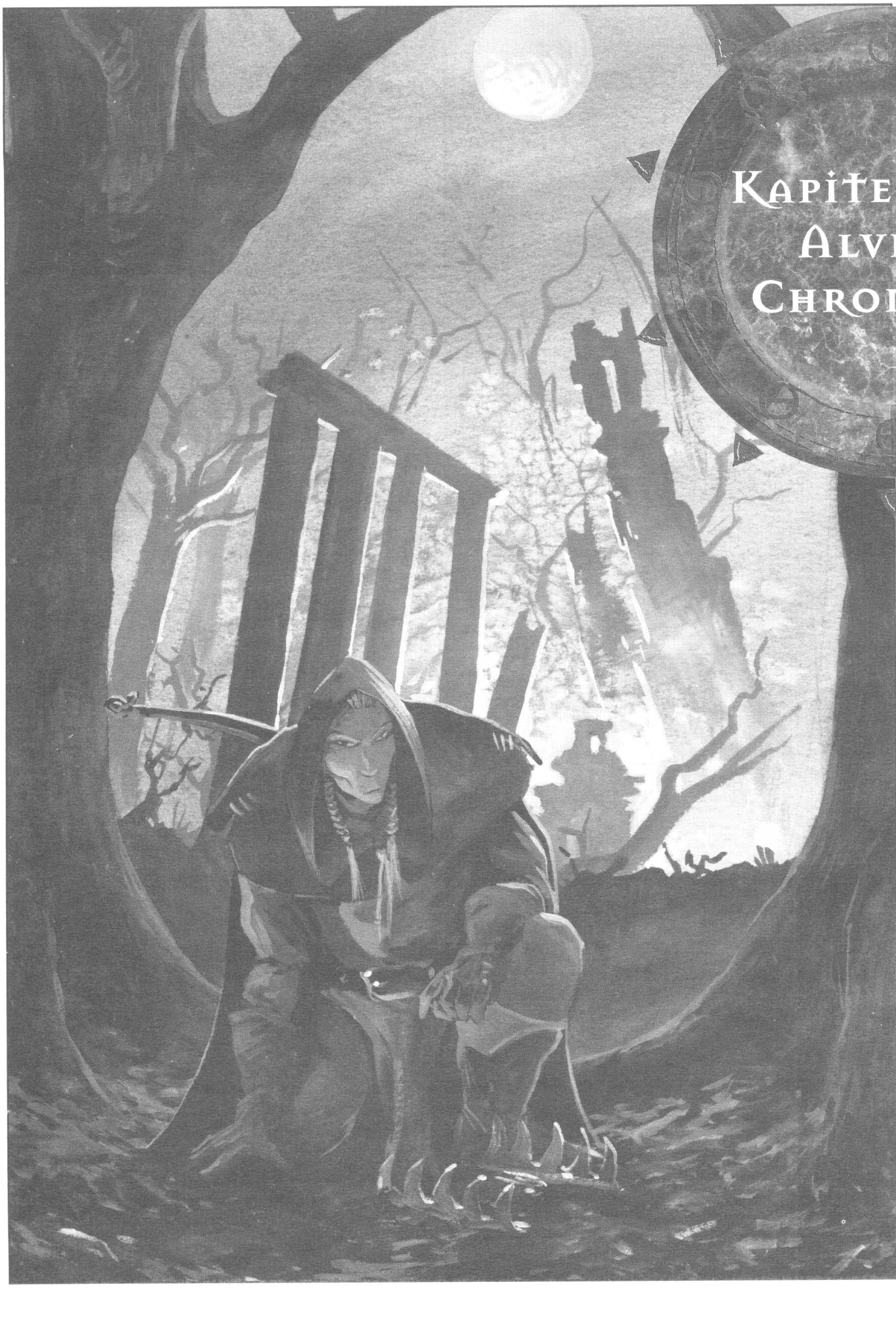
SNABB UPPFATTNINGSFÖRMÅGA

Dina oerhört snabba reflexer och din fantastiska uppfattningsförmåga gör att du i alla stridssituationer har +5 i CL på allt du företar dig.

UTVALD

Redan långt innan du föddes var ditt öde bestämt. Nu är du ett gudarnas redskap i deras kamp om herraväldet över verkligheten. Du kommer att förändra historien, förinta städer, ödelägga länder, nedkämpa vedervärdiga demoner och rista in ditt namn i rullorna med blod och eld. Du är en hjälte.





Kapitel Två: Alver i Chronopia

Goddag på dig själv? Känner vi varandra? Helt säker!? Ja, just det, nu minns jag. Senast vi sågs var när jag lämnade dig vind för våg utanför Stubbstans murar. Det var ett tag sedan, men nu när du säger det minns jag det klart som i en alvisk spegel, kunde nog inte minnas det klarare. Vad vill du att jag skall berätta för dig den här gången då? Om alver?! Oj, oj, oj…

Gerdion

Gerdion är någonting så ovanligt som en dimalv i Chronopia. Hans fascination för de chronopiska innevånarna gör honom inte mindre unik; dimalver avskyr vanligen chronopier av alla de slag som pesten och bryr sig inte om att intressera sig för dem. Gerdion har, från sitt ensamma, smala torn i Meledith under ett par århundraden i lugn och ro betraktat staden och dess innevånare genom en enorm kikare och då och då har han även nedlåtit sig till att ge sig ut för att vandra på stadens gator, blanda sig med folket och låta sig besudlas av atmosfären och andan. Det som under århundradena kommit att fascinera honom allra mest är stadens inverkan på dess invånare, hur resenärer från fjärran länder på bara några veckor förvandlas från harmoniska individer till hårdnackade, samvetslösa råskinn. För att gå till botten med problemet har Gerdion som, precis som alla andra dimalver, är en mycket driven magiker och vetenskapsman, startat en insamling av personer av det mest skiftande slag (allt från alver och dvärgar till drakoniter, wongoser och sabraner) för att genom obduktioner och magisk genomlysning studera dem på närmare håll genom ett enormt förstoringsöga i sitt torn. Om kejsaren visste det skulle han förmodligen bli upprörd, för att inte tala om hur upprörda de bortrövades anhöriga skulle bli. Förr eller senare låter nog Gerdion röva bort någon som hade gjort sig bäst orövad.

STY 13	**SMI 13**	**KAR 14**
STO 19	**INT 20**	**KP 16**
FYS 12	**PSY 23**	**SB +1T2**

Ålder: 4.320 år
Viktiga färdigheter: Kunskapsfärdigheter 21, Läkekonst 22, Mentalism 25.
Besvärjelser: Alla tillgängliga besvärjelser till FV 25-SV+1T10.
Speciell utrustning: Gerdion har allt han behöver i sitt torn, vilket inkluderar ett magiskt laboratorium, ett par studerkammare, ett bibliotek och ett obduktionsrum med högkvalitativa verktyg (sårklämmor, slöa sågar, peanger, skarpa knivar, borrar, rostiga tvingar, nål och tråd).

Alverna är ett av Chronopias underligaste folk, kanske de som har förändrats mest av livet i staden, mer än både orcher, troll, dvärgar och gobliner tillsammans. Varför? Svårt att säga, men om man jämför stadsalverna med dimalverna är olikheten lika slående som mellan en otvättad goblin och en väluppfostrad bondunge. Tittar man på dem en gång påminner de om varandra kraftigt, vid andra anblicken ser man att de inte är syskon och när de öppnar munnen undrar man om de är från samma verklighet, eller om den ena av dem blivit hämtad från en iskall limbodimension av en hög elaka, och fruktansvärt kompetenta magiker. Och det finns de som säger att skillnaden har varit större än så, att inte ens dimalverna är de sanna alverna. Det berättas att alverna för tusentals år sedan, långt innan nybyggarna kom och tillsammans med kejsaren grund-



Gerdion

lade den här numera alldeles förträffliga avskrädeshögen för mänskligt avfall, den här stinkande komposthögen som utgör en så gynnsam grogrund för den ondska och förfall som med de Hängivnas hjälp kommer att vara den stank hela den kända världen har inom ett par år, var ett stolt och ädelt folk. Ett folk med hög moral som värderade livets goda och inte mätte framgång enbart i antalet kejserliga dubloner man skrapat ihop under sin livstid. Ett folk med hunger efter livet, ett lyckligt folk som levde i harmoni med naturen. Om det är sant? För mig låter sådana historier lika banala och otroliga som barnkammarrim, särskilt om man ser till hur det är nu. Men det kanske är som någon sa: "För att bli ondskan själv måste man någon gång ha levt ett helt underbart liv." Inte vet jag. Alla alver har kanske inte levt ett underbart liv, men om sagorna är sanna så gjorde i alla fall deras förfäder det.



Amaric

Amaric

Amaric är den vildaste av de vilda alver; utslängd från Örnens hus, utestängd från den mest dekadenta av dekadenta umgängeskretsar, för vild, vågad, vansinnig, hysterisk, ondsint, djävulsk och perverterad även för huset Degas självdestruktiva festfantomer. Chronopia har förmörkat hans sinne (väckt hans sanna jag skulle han själv säga om man frågade honom) och tagit fram de sämsta tänkbara sidor en alv kan ha, och det är inga dåliga dåliga sidor! Han lever ett liv i sus och dus bortom mänsklig förståelse, där han ser det som ett nöje att dagliga förleda och fördärva så många hjälplösa chronopier som möjligt. På de skitigaste somabarerna, i de mest nedgångna lufthamnarna, på de Tusen fröjdernas gata, bland Grytans mänskliga ruiner och i skenet från charibernas facklor finns han. I skumma gränder, på urusla horhus och fashionabla bordeller, bland Sanctums gravar, i Arenans underjord och på Demonstadens föränderliga gator löper han fram som en stormande virvelvind av dekadens och excesser i en hetsjakt på njutningar och plågor, andras plågor givetvis. Möter man honom bör man undvika att irritera honom genom att stirra på honom, men vänder man å andra sidan ryggen till sprättar han upp en från skrev till nacke, vilket oftast är det öde de han förför råkar ut för. Han brukar försvara sig genom att med ett leende på sina anfrätta läppar säga: "De dör i alla fall lyckliga."

STY 15	**SMI 16**	**KAR 23 (7)***
STO 18	**INT 13**	**KP 16**
FYS 13	**PSY 14**	**SB +1T2**

Ålder: 834 år

Viktiga färdigheter: Bluffa 17, Dolk 22, Dra vapen 19, Kastdolk 20, Köpslå 19, Sminka B5, Svärd 23, Två vapen 18, Övertala 22.

Speciell utrustning: Kläder i skrikiga färger, alltid senaste mode, kilovis med puder, krämer och annat för att skyla över sina skönhetsfläckar, fem dolkar, alviskt långsvärd.

*Värdet inom parentes gäller när han är osminkad.

Hur det kom sig att de sökte sig hit om de nu hade det så underbart? Egentligen är jag inte rätt person att svara på det och jag undrar om ens de själva egentligen vet, men jag tror att ondskan, precis som jag sa tidigare, utövar ett otroligt starkt inflytande på den som är god, särskilt om den kommer som en ulv i fårakläder, eller tempelmästare i helarkläder om du vill. Chronopia ligger på en av de platser i hela den kända världen där den kosmiska energin flödar som starkast, där andra världar, främmande dimensioner tränger sig på som mest, där barriärerna är tunnare än den finaste dvärgiska silvertråd. Eftersom alverna är de varelser här i Chronopia som står de andra världarna närmast, någon annan förklaring kan det knappast finnas till att de lever för evigt, dras de till energin som gobliner till sekudaträck, kedjas fast vid den som de Hängivna kedjar fast sina slavar i klippblock och i varandra, oförmögna att bryta bojorna och fly.



Stora parken

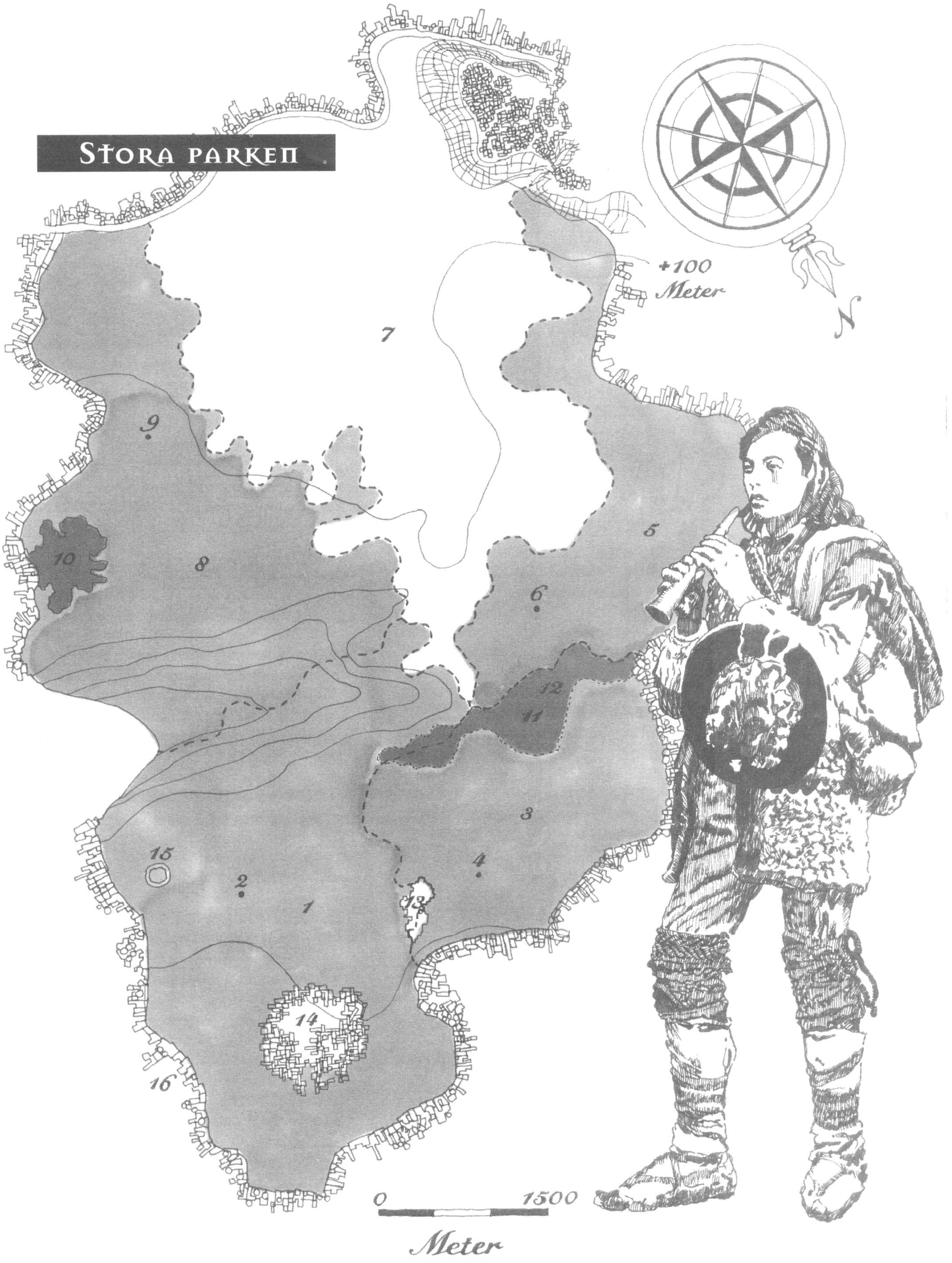
Nedanför Tempelbackarna, vid foten av berget Silvertopp, i Evighetspalatsets skugga breder Stora parkens vidsträckta, lummiga och grönskande skogar ut sig. De nästan ständigt gröna trädens kronor strävar mot himlavalvet, växer fåfängt i kapp med de kilometerhöga torn, som i parkens utkanter klyver molnslöjorna med sina tinnar, i en kapplöpning som träden är dömda att förlora (trots det har parken lyckats växa över en del av det gamla Chronopia och skapat en ruinstad som kittlar fantasin (13). Ryktena berättar givetvis om förbannelser och rikedomar, men trots det håller sig även alverna därifrån). Någon skall ha sagt att Stora parken är den enda plats i hela Chronopia där man verkligen kan vara säker på att man står på marken och inte i själva verket befinner sig på ett stort torg ett par hundra våningar upp i något av himmelstornen och det stämmer faktiskt bättre än man tror. Stora parken är den enda bit av vildmarken som har lyckats få ett fäste i Chronopia, även om resten av Chronopia givetvis är betydligt vildare, åtminstone i flertalet av ordets bemärkelser. Här lever underliga djur, färgglada fåglar, exotiska växter, hungriga insekter och skygga varelser som aldrig ses på Chronopias gator. Om dagarna är det ett sant nöje för de överurbaniserade chronopierna att lugnt spatsera på de små skogsstigarna, förbi de kristallklara källorna, de porlande miniatyrvattenfallen, de gröna ängarnas vajande gräs, vandra över de utsökta broarna, njuta av utsikten från något av de pittoreska lusthus kejsaren låtit bygga och i lugn och ro betrakta sporernas och flynas lek i solskenet. Men det gäller att inte förirra sig från de stora huvudstråken, in i den chronopiska urskogen där de illvilliga ljusalverna har sina boningar.

Stora parken bebos av fem alvklaner, alla lika måna om att värja sig från inkräktare och roa sig furstligt på de förvirrade och bortirrade människornas bekostnad. Med lockelser och smäktande musik, eller djävulska trick av annat slag lurar de intet ont anande människor, dvärgar, högländare och wongoser in i skogen där de sedan lämnar dem på botten av en fångstgrop eller dinglande i fötterna från toppen av ett träd. Alvklanerna arbetar ungefär på samma sätt som gatugängen, livnär sig på stråtröveri, beskyddarverksamhet i de stadsdelar som ligger närmast det egna territoriet och på att stjäla från de andra klanerna. Det pågår ett ständigt krig mellan klanerna, ett krig karaktäriserat av mindre skärmytslingar i territoriernas utkanter och snabba räder in mot fiendernas nästen.

Klanerna (Loadri (1, 2), Viandra (3, 4), Vargas (5, 6), Lothorio (7) och Derias (8, 9) (punkterna visar var klanens har sitt näste – sin stad i trädens toppar) har delat upp parken mellan sig och resultatet har kommit att bli fem territorier med klara och välkända gränser, (Viandra och Vargas områden skiljs exempelvis åt av ett träsk (13)). De yttersta gränserna är inte tydligt markerade – kanske inte med mer än en liten målad sten – men ju närmare klanens näste man kommer, desto tydligare blir det att det förmodligen är klokast att hålla sig borta. Överallt visar tidigare inkräktares exponerade skelettdelar att den som vill lämna Stora parken i ett stycke säkrast vänder på klacken och lägger benen på ryggen.

I Stora parken finns också huset Lysanders magnifika vildmarkspark (14), en blandning mellan ett zoo, en cirkus och en uppvisning i alvisk grymhet, där vilda djur plågade av fångenskap exponeras i dagliga föreställningar, där mänskliga missfoster desperat skakar galler i trånga burar (ryktet säger att flera av dem är köpta från huset Koth som använt dem vid misslyckade experiment), där tinnar och torn påminner om att man inte lämnat Chronopia bakom sig, där perversion och dekadens är en dygd snarare än en last och där alla sorters patrask samlas för att peka finger åt de mästersmidda burarnas frihetsberövade innevånare. Här ligger också de Hängivnas tempel (16) och jordmoderns helgedom (15), i träsket (11) ligger den enslige mystikern Eccors vattenkoja (12) och i utkanten av Derias territorium ligger den Stelnade skogen (10).

Stora parken



Lothorio

På den vidsträckta slätt (i alla fall med chronopiska mått mätt – det kryllar ju inte direkt av slätter i staden) som utgör den Stora parkens södra del och som av floden Trimer skiljs från den vägg av skyhöga torn som hotfullt kastar sin skugga som otaliga broar över flodens vatten vandrar klanen Lothorio, de barbariska vargalverna. Sitt namn har de fått för sin förkärlek till rått kött, sitt flocktänkande och sina skarpa huggtänder (läs: välslipade stridsknivar). Vargalverna klär sig i slättens färger, företrädesvis ljusbrunt, bär inga överdrivna utsmyckningar och använder inga större vapen än sina stridsknivar: geria. Håret fäster de i en hög hästsvans eller rakar. I Chronopia fruktas de av de som känner till dem, men hånas ofta, olyckligtvis, av de som tycker att vargalverna inte ser mycket ut för världen, vilket de inte heller gör. Den tillfällige spefågeln brukar ångra sig när hans eget varma blod rinner i en strid ström nedför rygg och bröst. Då och då brukar dessutom en grupp oförsiktiga individer försöka ta sig över Trimer, för att utforska slättlandet och dess mysterier, vilka är okända för hela Chronopias befolkning, men vars dragningskraft ständigt ökar. De brukar allt som oftast hittas nedströms några dagar senare i sin egen båt med halsarna avskurna och sina händer inkörda mellan de numera glesa tandraderna.

Jag har hört folk säga att alverna kom till vår värld från en annan verklighet, precis som demonerna. Att de skulle ha blivit fördrivna eller flytt för sina liv. Nej, jag säger inte att alverna är demoner, inte ens att de är släkt med dem – även om man kan tycka att de liknar demoner med sina spetsiga öron och kattformade ögon. Jag själv skulle nog säga att drakoniter, gobliner, troll och orcher påminner betydligt mer om demoner än vad alverna gör. Åtminstone på utsidan. Fast alverna har ju både sinne, hjärta och själ av demonisk dignitet. Nej, jag skulle nog inte kunna ta svart lotus på att de inte är demoner.

Här i Chronopia lever de, precis som de flesta andra i sin egen stadsdel, Melindh kallar de själva den, men vi vanliga dödliga kallar den för Meledith. Varför? De lärda i Vetenskapsakademin påstår att det har någonting med våra munhålors akustik men det tror jag mest är trams. Allt behöver inte ha vettiga förklaringar, minst av allt i en stad som Chronopia.



Det stämmer. De kallas för de enda levande varelserna utan hjärta. Om det är sant? Nej, det är ett talesätt. Jag har en vän som är en mycket framstående medicus och han hävdar bestämt att de har hjärtan och jag kan lova dig att han har haft mer än ett tillfälle att ta en ordentligt tarmvridande blodig titt på deras innanmäte. Han säger att det inte skiljer sig nämnvärt ens från goblinernas. Fast det vore förstås en dödssynd att säga något sånt så att folk hör det. Om en alv hörde dig skulle du förmodligen få plikta med ditt liv. De är ganska kvicka på att bilda sig uppfattningar om folk och att skära folk i småbitar när de väl har bildat sig en uppfattning om dem. Det blir inte mer kvar av dig än om du skulle springa gatlopp genom Svarta gardets fäktsalar, men du skulle göra dig utmärkt som tilltugg på någon av huset Degas överdrivna maskeradbaler där soman flödar som vatten ur de förgyllda karafferna. Tråkigt? Javisst! Men det finns sämre sätt än så att sluta på i en stad som Chronopia, tro mig!

Här i staden finns det förstås fler sorters alver; inte bara stadsalver och dimalver. Här finns ljusalver och halvalver också. Dimalverna... Inte färdig?! Stadsalverna? Jag hade tänkt att spara dem till sist om det går bra. Du förstår, det finns så mycket att berätta om dem... Tack! I alla fall. Dimalverna är de i särklass fåtaligaste. Bara i undantagsfall söker de sig till Chronopia, platsen verkar inte alls ha samma dragningskraft på dem som på stadsalverna. Kommer de hit lever de i avskildhet och betraktar oss, på samma sätt som vi betraktar myror i en myrstack, studerar oss för studerandets skull, ser om de i det lilla kan finna en väg till det stora, till den sanna kunskapen. Om de lyckas? De flesta av dem blir besvikna och lämnar staden efter ett par tusen år, andra redan efter hundra, trötta på stadsalvernas dekadens, människornas hets, de Hängivnas barbari, högländarnas omotiverade stolhet, dvärgarnas sturskhet och orcherna, trollen och goblinernas stank och illvilja. Då har de hunnit förfasas över den unkna atmosfären, genomdriva sina hänsynslösa magiska experiment, där vi chronopier lyckligt ovetande ständigt deltar, offras i deras sökande efter de eviga sanningarna. De behandlar oss som goblinträck. Förmodligen är skillnaden mellan oss människor och goblinernas fränt doftande avföring ytterst marginell i deras ögon. Vi är förbrukningsbara statister som de utan vidare betänkligheter kan undvara för att uppnå högre syften.

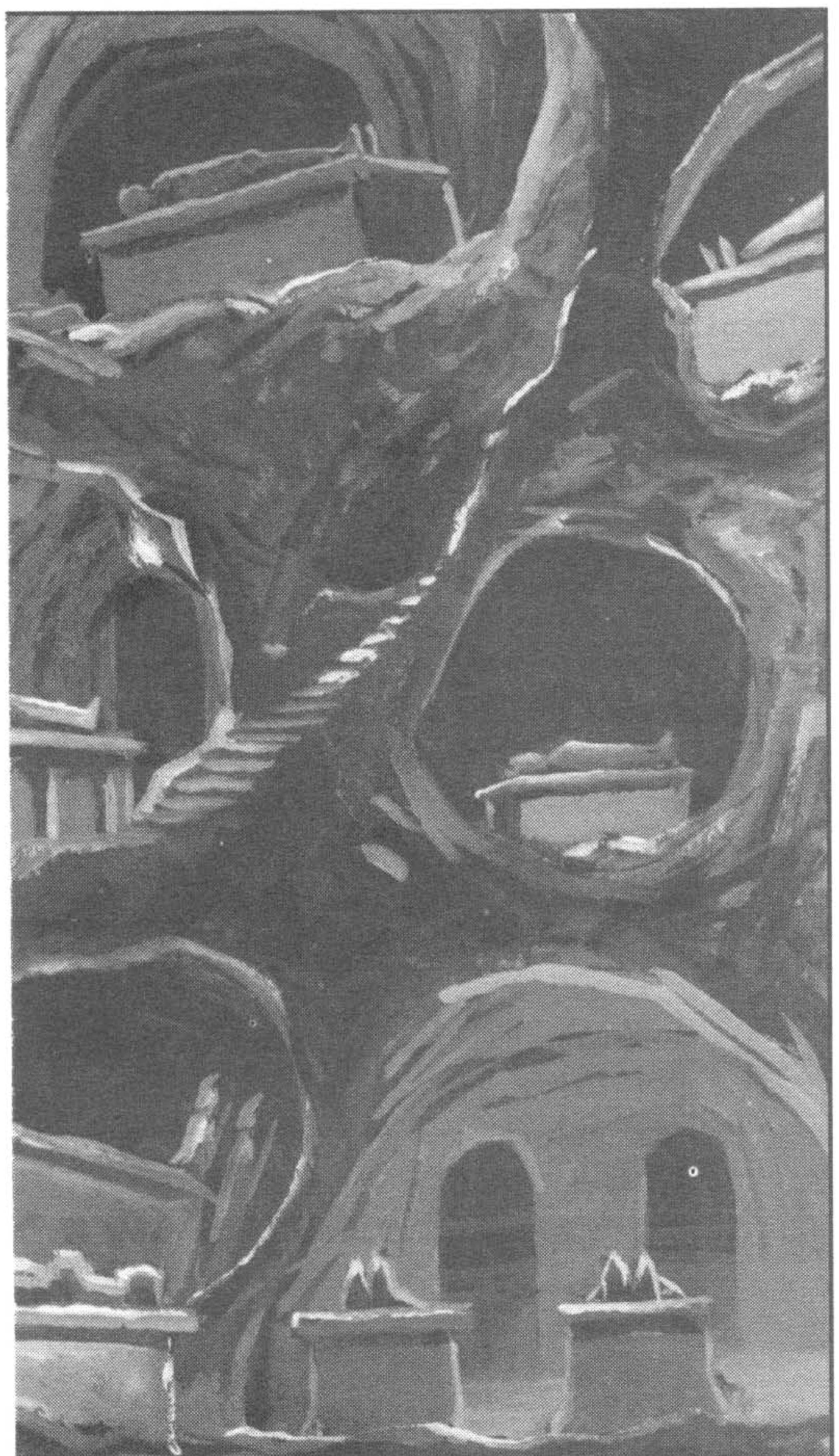


Bara ett fåtal dimalver stannar kvar för att leva resten av sina eviga liv innanför stadens murar. Varför? För att de inte har någon annanstans att ta vägen. De kan vara utstötta, bannlysta eller fredlösa. Kanske har de satt sig upp mot de Upphöjdas råd eller delat med sig av fördold kunskap till de dödliga.

Vilka halvalverna är? De är de olyckliga resultaten av sina alviska fäder eller mödrars promiskuösa utsvävningar, även om de alvkvinnor som nedsätter sig till att föda en människas barn med lätthet går att räkna på ena handens fingrar – de driver ut fostret med hjälp av kraftiga droger hellre än att nära ett illvilligt halvblod vid sin barm. Det finns till och med en legend som berättar att verklighetens väv skall trasas sönder av ett människobarn av alvkona fött. Inte för att alverna i största allmänhet är särskilt vidskepliga, men att i onödan bidraga till att uppfylla domedagsprofetior tilltalar dem ändå inte. Desto vanligare är det att alvernas kvinnliga tjänare föder barn vars fäder är anonyma alvädlingar som lockats av den ofrånkomliga dekadensen, det perversa förbjudna i att kopulera med så lågt stående varelser som människor. Det är inte alla halvalver som vet att de är halvalver, även om vissa av dem börjar misstänka något när de närmar sig det tredje seklet av sin levnad. Varför de förstår det? Var inte onödigt träskallig! Hur länge förväntar du dig att du skall leva, va?! De halvalver som känner sitt ursprung talar gärna tyst om det, eftersom de ser det som en styrka att ha en hemlighet i en stad som Chronopia, där du inte ens kan vara säker på att dina tankar egentligen är dina egna. Särskilt som halvalver i största allmänhet inte har ett överdrivet gott rykte här i staden. Snarare tvärtom. Frågan är om något annat folk egentligen har ett sämre rykte. Det skulle möjligtvis vara de Hängivna, men det kompenserar halvalverna med att gå deras ärenden.

De ljusalver som lever här i Chronopia har nästan alla sökt sig till Stora parken för att komma bort från hetsen och bullret på stadens gator. Det är den del av staden som mest liknar deras forna hem och därför har de valt att göra den till sin del av Chronopia. Inte för att de får vara direkt ostörda där: Parken är tillsammans med lufthamnarna och de höga broarna den i särklass populäraste platser för dueller mellan sprätthökar, unge oborstade ädlingar från de alviska husen, bistra gardeskaptener och förolämpade rundlagda köpmän. Men det är sällan som vanliga chronopier söker sig in i de snårigare delarna av Parken när de ger sig ut på sina söndagspromenader. Annat än om ljusalverna själva lurar dit dem, vill säga. Det finns dock platser i Parken som också alverna själva undviker: träsket, den stelnade skogen och den övervuxna staden. Varför? Träsket sägs hemsökas av fruktansvärda andar, det

berättas om starka ljussken nattetid, och den övervuxna staden skyddas av det kejserliga dekretet 1875. Enligt det förbjuds Chronopias innevånare att vistas mindre än hundra meter från ruinerna. Givetvis har förbudet trotsats av otaliga fårskallar – här i Chronopia verkar den gyllene regeln vara: "Regler, lagar och förordningar är till för att brytas och överträdas". Det lyckliga (eller olyckliga) fåtal som givit sig in och återvänt, behöver jag säga att de är i kraftig minoritet, har alla varit fullständigt galna, vanvettigt förvirrade, balanserande på undergångens brant. Inga magiska experiment – och tro inte att inte Galdermästarna, de Hängivna, alverna och magikerordnarna och templen har försökt – har lyckats bringa klarhet i vad som rör sig i huvudet på de förvirrade stackarna. Faktiskt har flera ärkemagiker dött, till synes oförklarligt,



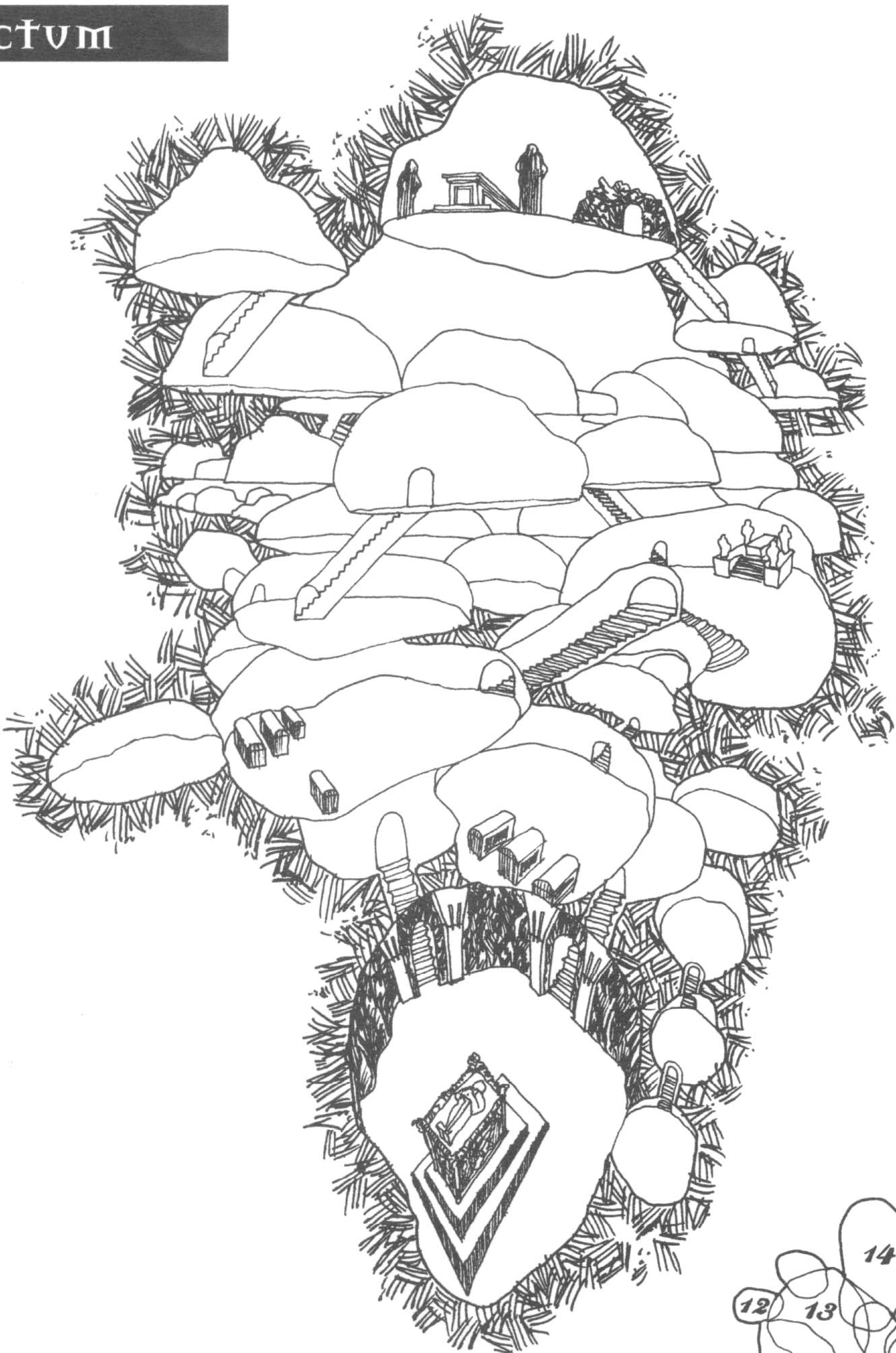
Sanctum

Djupt under Chronopia, långt från stadens gator myller och gytter, bullrande vagnar, skrikande köpmän, ylande gobliner och mässande väckelsepredikanter, ligger Sanctum – stadens största och mest hemsökta kyrkogård, en underjordisk gravplats för tusen och åter tusen vilsna själar. "Alla kloaker leder till Sanctum", lyder ett chronopiskt ordspråk, vilket givetvis inte är helt sant, men ändå inte ett särskilt överdrivet påstående. Stiger man ned genom någon av stadens otaliga gatubrunnar, börjar vandra och ständigt går nedåt är risken för att man förr eller senare att träda in genom någon av Sanctums hundra portar betydligt större än för att man hamnar någon annanstans. Sanctum härbärgerar många underliga individer, såväl döda som levande, några någonstans mittemellan liv och död och andra varken i närheten av det första, det andra eller det tredje.

När man träder i Sanctum blickar man ut över enorma bergssalar, salar där det fåtal flämtande ljus som hjälplöst kämpar mot mörkret inte på långt när förmår blottlägga det kalla stentakets anlete vilket döljer sig hundratals meter ovanför betraktarnas huvuden. En ödesmättad tystnad ligger som en jättelik slöja över de dödas land. Överallt reser sig mäktiga gravmonument, uråldriga obelisker, jättelika, sargade kors, fantastiska mausoleer uppförda över män vars namn ingen längre minns. Legendariska arméers bleknade standar vajar slokande över deras forna befälhavares sista viloplats, statyer, porträtt och reliefer vittnar om den dödes anletsdrag när denne fortfarande var i livet och inskriptioner på uråldriga tungomål avslöjar den glamorösa historien bakom gravens herre. Från sal till sal leder enorma trappor, smala, vindlande gångar och förvirrande smala broar flankerade av grinande statyer.

Här, hos de döda i underjorden, kan man göra sig en förmögenhet om man är driven, orädd och försedd med skarpa vapen och osedvanligt stor tur. Här vilar den store Boridus Stålöga i ett jättelikt mausoleum (10), här dväljs den forne furst Lysanders kvarlevor under en gyllene drake (13), här ligger den store svartkonstnären Hanneitor begravd av sina odöda tjänare (5) och här har den alviske domedagsprofeten Gemal valt att bygga sitt mausoleum (11). Längst ned, närmast dimensionsbarriärerna, ligger den siste krigarens grav (1), en ensam, tom sarkofag i ett rum bakom tjocka ståldörrar. I mitten av Sanctum, i kyrkogårdens hjärta, ligger kejsarens grav, byggd till hans ära av de Stora husens första furstar (7). Den vaktas dag och natt av det Svarta gardets vita änglar. I de övre regionerna har kejsaren låtit uppföra en labyrint för de förlorade själarna (3), här för Hoppets bro dig över Lidandets avgrund (6), här drömmer sig Wuadietkulten sig bort i de Gråtande ångornas salar (9), här gömmer sig gatugänget Dödsfåglarna undan sina fiender i den utdöda familjen Bratts gravmonument (14) och här har Owedis odöda legioner sitt hem i en ondskans högborg, foten av den Svarta obelisken (8). I mörkret i de vita salarna tornar Vernuris elfenbenspyramid (4) upp sig, i Sanctums utkanter dväljs enorma rikedomar för den som vågar trotsa Quriens förbannelse (12) och i de Ylande vålnadernas brunn (2) finns sådana plågor och sådan ångest lagrad att den skulle kunna måla hela Chronopia svart tio gånger om.

Sanctum





av snedtändningar i samband med experimenten. Varför? Inte vet jag, men någonting är det tydligen med den övervuxna staden som gör att det är betydligt hälsosammare att hålla sig därifrån än att gå in där. Det ryktas att de Vita änglarna, svartgardister specialtränade för att vakta kejsarens gravmonument, har setts innanför de kejserliga avspärrningarna, men jag kan inte för mitt liv förstå vad de skulle där och göra. Är det sant är det ett riktigt Robitushopp att ge sig in där. Robitushopp? Uppkallat efter en galen mystiker som trodde att han var en sekuda och kastade sig ut från lufthamnarna. Om han överlevde? Inte mycket. Några av hans tänder skall visst finnas inlåsta i ett dvärgiskt kassavalv hos Bordoorden. Den stelnade skogen betraktas av någon anledning som helig mark och vaktas av elitkrigare från alla klanerna. Ja, jag blev också överraskad när jag fick höra det. Trodde faktiskt inte att någonting var heligt för alverna.

Ja, det stämmer. Ljusalverna är också uppdelade i klaner, precis som stadsalverna. Du har ett gott öra grabben, och du är inte precis tappad bakom en sekuda heller. Klanerna har delat upp Parken mellan sig, eller rättare sagt: De som har varit starkast och hänsynslösast har roffat åt sig de största delarna. Vilka de är? Klanerna alltså? Det finns fem klaner, Lothorio, de slättlevande vargalverna är de starkaste, mest fruktade och de som har det största, men också mest utsatta territoriet. Det är de som lever på andra sidan floden Trimer. Huset Lysander försökte en gång att bygga en linbana över Parken med hjälp av luftskepp och inhyrda dvärgiska ingenjörer, men vargalverna satte stopp för det. Fråga mig inte hur de lyckades, men på något vänster fick de huset Ventura och huset Belisarius att göra gemensam sak mot Lysanders oansenliga luftflotta. Ryktet säger att de höll bägge furstarnas favoritkonkubiner och älsklingsdöttrar som fångar, hur de nu lyckats med det konststycket. Klan Vargas och klan Viandras territorier delas av träsket. Vargas känner man igen på deras bylsiga kläder och deras slingade hår, som de bär i olikfär-

Gemals mausoleum

I Sanctums inre ligger Gemals mausoleum, uppfört av hans trogna följeslagare, de vita apostlarna – domedagsalverna, för att härbärgera honom och de rätttrogna när den Vita natten närmar sig. Mausoleet, som också är kultens tempel, ligger till stor del inuti de mäktiga urberget, och endast två taktäckta pelarrader sticker ut ur den enorma, i det närmaste lodräta bergsväggen. Vägen upp till mausoleet kantas av ständigt brinnande fyrfat som också används som trummor av alverna när profeten så påbjuder och alltid under mässorna. Bredvid dem vajar långa, smala käppar krönta av vita vimplar, gjorde av insomnade bröders lindor. På klipporna vilar och spåker hundratals mindre värdiga följeslagare till den store profeten sig, i hopp om att få följa honom när den Vita natten kommer. Grottan i vilken mausoleet är beläget och de större gångar som leder fram till den står under ständig bevakning av minst två apostlar, beredda att frälsa sina motståndare och sig själva för att försvara sitt tempel.

1. **Pelarsal.** Mellan de stora grå och helt släta pelarna leder breda trappor allt djupare ned i det av facklor svagt upplysta mausoleets innanmäte. Vid trappans fot står två apostlar i var sin nisch i lätt dvala, en dvala de väcks ur så fort någon obehörig passerar andra trappans tredje trappsteg.
2. **Det gyllene förrummet.** Rummet domineras av fem mäktiga portar översållade med reliefer och mytiska motiv ur det som enligt Gemals evangelium kommer att vara framtiden. På sidan leder två av portarna ned till undervåningen. I nischerna står apostlar som väcks ur sin dvala när någon träder in genom dörren till rum 1.
3. **Gemals kammare.** Efter drygt fem meter ökas takhöjden med närmare tio meter, och det blir som att stiga in i ett kyrkrum. På ett podium i rummets bortre del vilar Gemal i en enorm sarkofag i vit marmor (locket väger drygt 500 kilo). Han omgärdas av sex enorma statyer föreställande honom själv i olika stadier av hans liv. I de sex nischerna vilar apostlar som väcks så fort någon träder in i rummet. Här håller Gemal predikningar för sina apostlar.
4. **Gravkammare.** Här finns ett femtiotal gravplatser för trogna följeslagare, att användas för att gå i dvala när tiden är inne.

5-6. **De vilandes kammare.** Två rum avsedda för andlig träning och försök till uppnående av den oändligt lätta men ändå oändligt djupa dvalan.

7. **Fångceller.** Även om man inte har för avsikt att ta några fångar (man föredrar givetvis att frälsa dem) har man byggt fångceller utifall att.
8. **Självplågarnas kammare.** Här finns allt en målmedveten självplågare behöver: sotiga nålar, rostiga sågklingor, tumskruvar, rep, snaror, tunn metalltråd, dvärgiska klämmor och mästersmidda spikbälten.

9-10. **Tomma rum.** Någon gång i framtiden hoppas Gemal få användning för dessa kammare. Det inre är tänkt att bli en gravkammare för hans allra trognaste följeslagare.

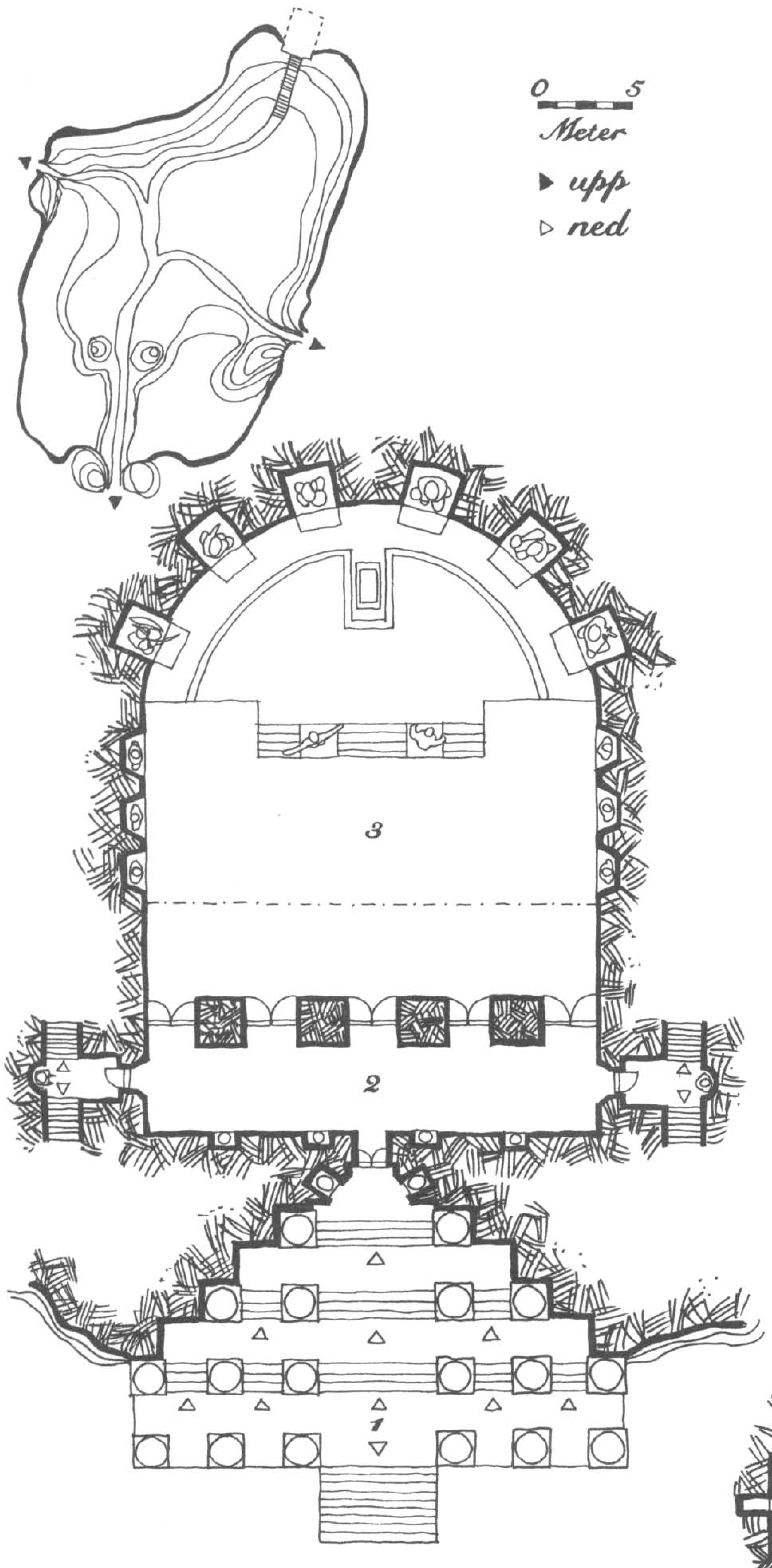
11. **Gravkammare.**
12. **Bibliotek.** De få av de heliga skrifterna som är tillgängliga för apostlarna står att finna här bland dammiga luntor späckade med äventyrsfyllda berättelser från Chronopia.

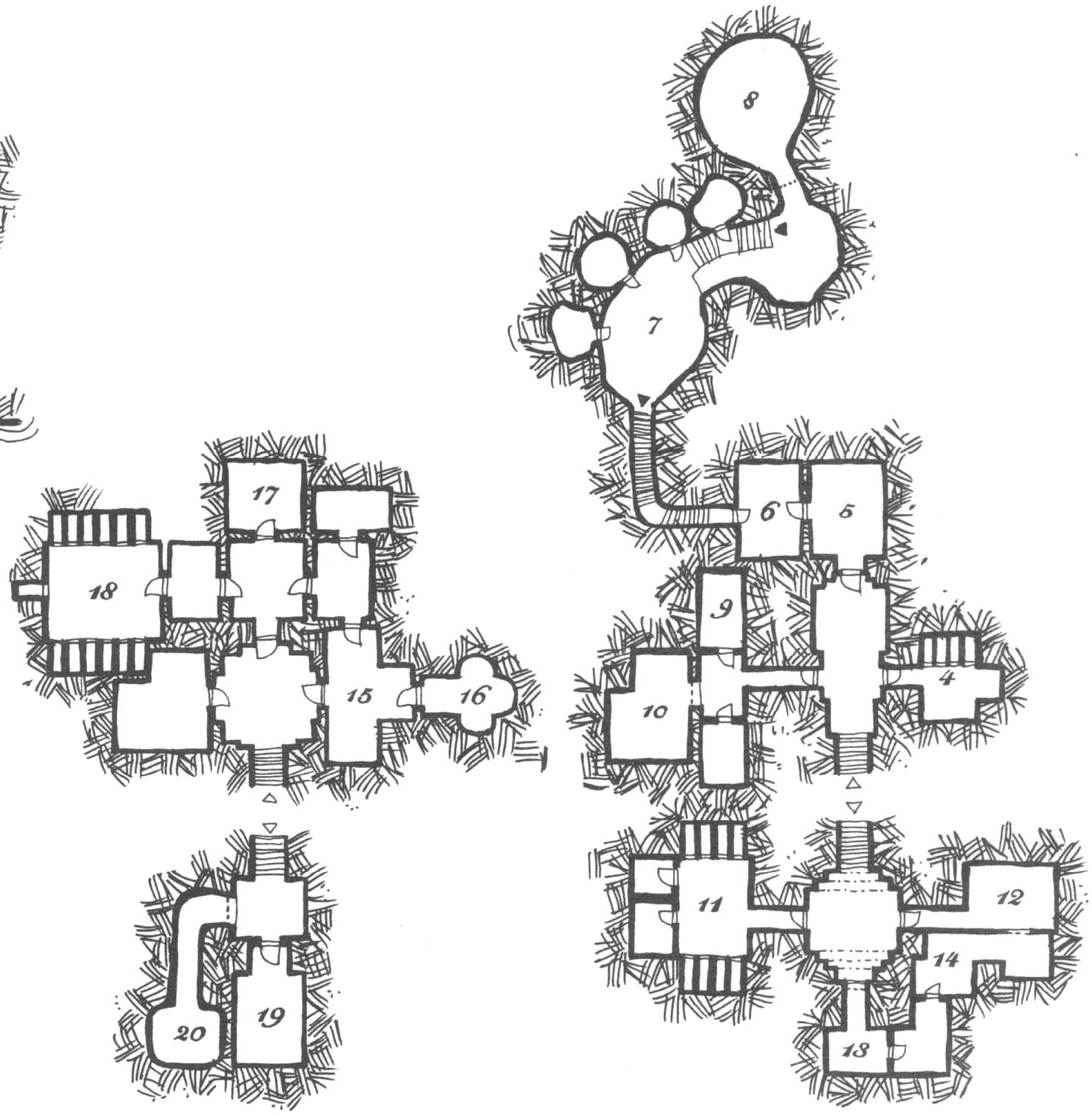
13-14. **Hemligt bibliotek.** Här förvarar Gemal alla tänkbara och otänkbara skrifter, skrifter skrivna av honom själv och andra tänkare i den chronopiska tillvaron.

15-16. **Sacrum.** Ett heligt rum där apostlarna predikar för varandra och diskuterar sin profets lära, ibland även i profetens närvaro.

17. **Matsal/kök.** Det lilla apostlarna får äta enligt föreskrifter tillagas och äts här under sträng övervakning. Eventuellt frosseri beivras.
18. **Gravkammare.** Gravkamrarna används i väntan på den Vita natten som träningssalar för vapentekniker. Gemal själv eller någon av de högre apostlarna övervakar vanligen träningen.
19. **Vapenförråd.**
20. **Förråd.**

Gemals mausoleum





GEMAL

Vid femhundra års ålder fick Gemal sin första vision, en vision han förstod var sann. Sedan dess har han predikat sin lära och vid ett tjugotal tillfällen förutsagt det exakta datumet för den Vita natten och världens undergång, en undergång som vid varje tillfälle uteblivit. Då har Gemal förklarat att världen skonats för att han och hans apostlar skall kunna frälsa ännu fler från den helvetiska undergången och hans anhängare har för varje gång blivit än mer fanatiska.

Gemal är över två meter lång och har långt vitt hår som stripigt hänger ned till knäna. Hans kinder är insjukna, hans muskler verkar i det närmaste förtvinade och hela hans kropp, utom huvudet, är hårt lindad med varstinkande, svagt gula linnetrasor. Trots att hans kropp ser svag ut inger han oerhörd respekt och hans blick är blicken hos en sanningssägare. Att frälsa Chronopia är hans enda mål.

STY 15	**SMI 13**	**KAR 19**
STO 21	**INT 19**	**KP 17**
FYS 12	**PSY 23**	**SB +1T4**

ÅLDER: OKÄND

VIKTIGA FÄRDIGHETER: KUNSKAP OM RELIGION 21, SALVATORI 19, SPELA TRUMMA 18, STÅNGVAPEN 21, ÖVERTALA 23.

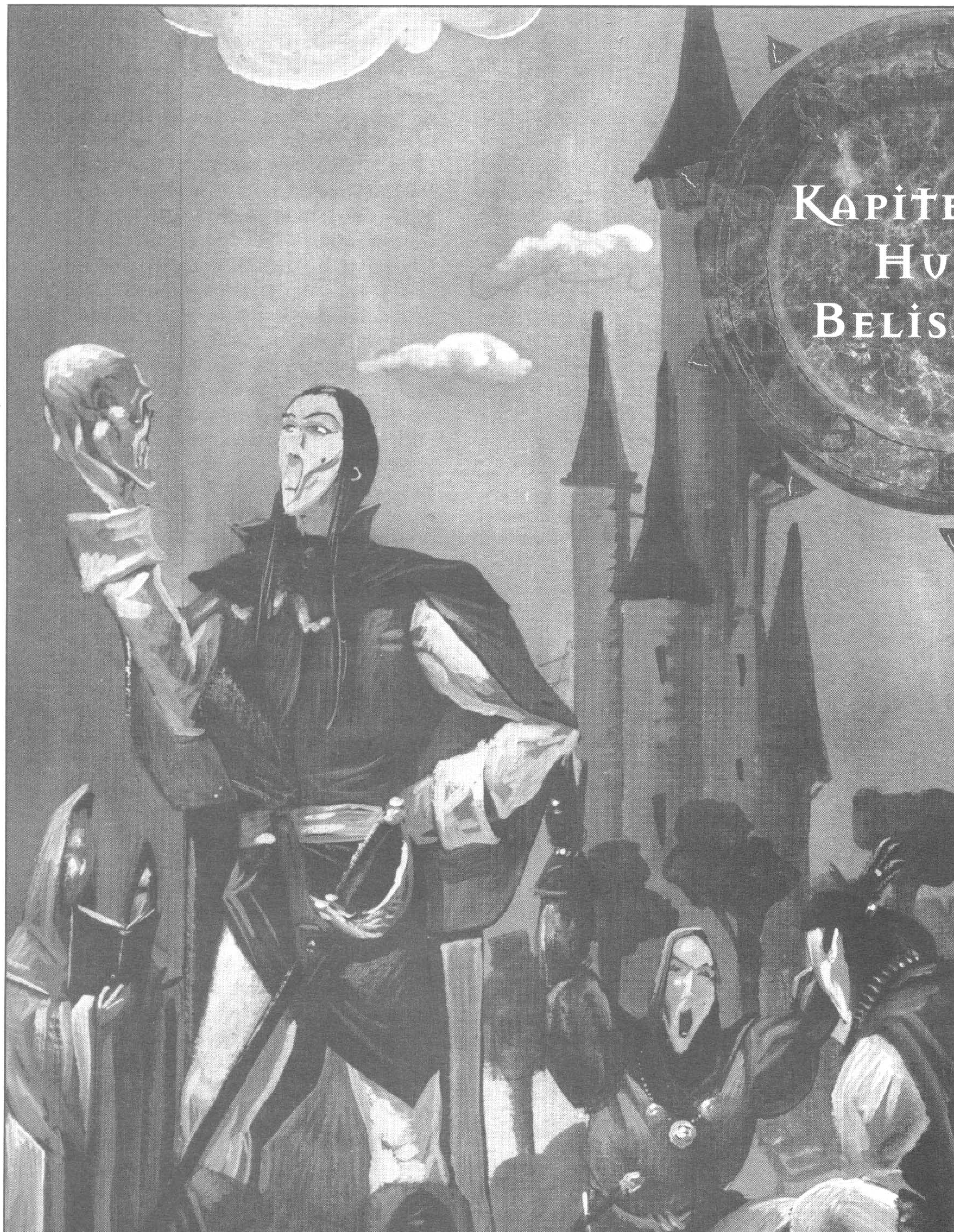
SPECIELL UTRUSTNING: GEMAL BÄR EN MÄSTERSMIDD BERDICHE I SVART STÅL (SE *VAPEN OCH RUSTNINGAR I CHRONOPIA*) OCH SIN HELIGA SKRIFT. DE ÄR ALLT HAN BEHÖVER.

gade flätor. Viandranerna bär alltid långa luvor, små fågelflöjter och pryder sina kläder med fransar. Klan Loadri var tidigare, innan Jordmodern kom till Chronopia och innan Lysander byggde sin barbariska nöjespark, en stor klan. Dessutom har de nu ge plats åt klan Derias som leder det ytterst lösa förbund, som är slutet mellan alla klaner utom Lothorio.

Var det något mer du ville veta? Bra. Då har vi kommit till stadsalverna. Det är bäst att du förbereder dig på att få lyssna en ganska bra stund. Det finns nämligen en hel del att berätta. Något av det mest intressanta är att vissa säger att stadsalverna är fallna dimalver med dåliga karaktär, de dimalver som föll för den berömda chronopiska frestelsen och sedan dess har dragits djupare och djupare ned i dekadensens och förfallets avgrund. Längst ned står de Hängivna och väntar på dem i hopp om att kunna göra dem till sina trogna bundsförvanter. Om de kommer att lyckas? Jag tror inte det. Alverna är alldeles för egensinniga för att låta sig duperas av den sortens patrask, även om de Hängivnas Edsvurna krigare och tempelmästare onekligen kan vara mycket övertygande ibland, särskilt när man möter dem ensam i en trång gränd och gaslyktorna slocknar...

Hus? Så det känner du i alla fall till. Påläst kanske? Inte. Ja, i vilket fall som helst stämmer det att stadsalverna är organiserade i hus, ungefär som dvärgarnas klaner, fast större, mäktigare och mer inflytelserika. Alvernas furstar var och en för sig är ungefär lika mäktiga som Budin III, dvärgarnas konung. Du kanske minns att jag berättade om honom för dig senaste gången vi träffades? Bra. Vad gäller de alviska husen, så finns det sju hus, av chronopierna kallade för de Stora husen, som utövar ett större inflytande än de andra husen och om du vill lära dig någonting om stadsalverna tror jag att det lämpligaste är att du lyssnar på vad jag har att berätta om de sju Stora. För enkelhetens skull kan vi börja med det största...

Kapitel tre: Huset Belisarius



Huset Belisarius är det äldsta, största, starkaste och mest inflytelserika av de Stora husen och deras undersköna ros är den symbol som pryder överlägset flest av staden Chronopias inrättningar. Butiker, svarta hus, slakterier, bagerier, basarer och bordeller; alla bär de Belisarius emblem.

Du förstår, allt berättande om stadsalverna och deras perverterade, men samtidigt vansinnigt högstående, förfinande, sublima och, i deras egna ögon, ädla kultur börjar rimligen med huset Belisarius, den första och största av Chronopias ständigt kämpande giganter, stadsalvernas Stora hus. Rosens hus slog rot här i Chronopia samtidigt som kejsaren och samtidigt som hans Evighetspalats började byggas på toppen av berget Silvertopp började alverna att resa sitt Rostorn, ett av stadens mest imponerande byggnadsverk, vid sidan av Arenan, Draktornet, Evighetspalatset och Fyrbåken. Det är ett enda gigantiskt konstverk, en studie över tålamod och vilja. Dess fasad pryds av jättelika målningar, fresker, reliefer och skulpturer – alla produkter av minutiöst konstnärligt hantverk av absolut högsta kvalitet. Rosorna ser så verkliga ut att de nästan doftar, vissa brukar skämtsamt säga att den doften nog kommer från de Parfymerade salarna. Huset Belisarius härbärgerar ensamt fler konsternas mästare än hela den kända världen. Jo, det är sant. Ingen annanstans hittar du en konstnär som kan mäta sig med deras fantastiska skicklighet. Men så har de å andra sidan haft några tusen år på sig att förfina sina tekniker till det yttersta, skulle bara fattas att de inte blev skickliga. I tornets inre sägs det att man kan utläsa hela den alviska rasens historia, ända från det att de Upphöjda steg ned på jorden, till dagens datum. Allt belisariusalverna gjort, hört, tänkt, sjungit och skaldat finns bevarat i tornet, på väggarna, i rullor, spretiga handskrivna partitur, svulstiga dramer och på gränsen till tragiska pekoral. De sistnämnda alla författade av furst Belisarius själv. Det har alltid förvånat mig hur ett så oförskämt begåvat och upplyst, konstnärligt i det närmaste fulländat folk har kunnat få en sådan imbecill till furste. Hans dramatik är inte värt papperet den är skriven på. Han är ofattbart nog inte en större författare, dramatiker eller konstnär en skelögd goblin. Ändå spelas på hans befallning hans pjäser dagarna i ända på Husets otaliga teatrar och salongerna är alltid fullsatta. Men han går inte fredad. Dockmästarna angriper honom ofta i sina marionetteatrar, med bitska stycken som de själva författat där titerin, marionetternas konung kallas så, alltid har en ytterst löjeväckande framtoning. Ryktena säger att han som bäst funderar på att gå in i de Parfymerade salarna och tacka för de dryga tio millenier – en ofattbar tidsrymd i våra ögon – han tillbringat i den här verkligheten. Ja, det stämmer. Det var han som förde stadsalverna hit, som grundade huset Belisarius, men det kommer inte att bli han som för dem härifrån. Sedan han inofficiellt deklarerade sina funderingar, det hävdas i alla fall att det var just vad han gjorde i sitt skådespel "Den gamla getens drömmar", har klickar, grupperingar, små hemliga loger och kotterier inom Huset börjat intrigera för att kunna föra sin kandidat till furstetiteln. Intrigerande är som du kanske vet ett spel som ofta inbegriper ett stort manfall. Bara under de senaste två veckorna har ett tjugotal betydelsefulla belisariusalver bragts om livet på mer eller mindre raffinerade sätt. Litol Belisarius mördades på Arenateatern, Veritol Belisarius hittades drunknad i rosvatten i sin egen badbalja, Relia Belisarius flåddes och spändes upp på Rostornets utsida, Iliana Belisarius fick strupen avskuren under en poesiläsning i Gröna salarna, Konnotior Belisarius hittades strypt i sin säng. Det räcker? Okej. Vilka huvudkandidaterna är? Den unge Dervati Belisarius, en mycket begåvad diplomat och sonsons sonson till den gamle fursten leder enligt ryktena ett av kotterierna. De kallar sig De rättfärdiga. Furstens äldste brorson, den gamle Geriolion, framförs av en grupp som den enda tänkbara ledaren. Men det är nog bara en tidsfråga tills den grupp som har Röda snaran i sitt ledband gör sig av med dem bägge. Vilka det är? Det vet jag faktiskt inte. Inte någon annan heller så vitt jag vet. Själv tror jag att den som kommer att stå som segrare när dammet lagt sig är Rosgardets befälhavare Ulviltion Belisarius, den ende i hela furstefamiljen som är en sann krigare.

Vad Rosgardet är? Det är huset Belsarius största miltära styrka, bestående av mycket vältränade soldater, de flesta av dem hämtade direkt ur Husets egna led. Om det går att ta värvning? Visst, och det betalar sig bra, men konkurrensen är stenhård och en oprövad vekling som du skulle nog stå dig slätt mot de resliga isbarbarerna och de hungriga drakoniterna. Men om du mot förmodan skulle lyckas skulle du få bära deras lätta skinande helrustningar av metall som har gardets symbol, en röd ros på tre vita fält, på vänstra axelskyddet och en svart ansiktsmask, som döljer din identitet; ibland kan det vara bättre att vara anonym, särskilt när tjänstgöringen är över. De tränar med svärdet och tila, kastspikar som de med osviklig precision snärtar iväg mot sina motståndares ögon. Officerarna har alla en gyllene ros i relief på bröstplåten.

Huset har dessutom Chronopias främsta drogmästare och därför låter man ofta sina soldater kämpa med stridsdroger av olika slag i blodet varför de, trots den goda disciplinen, kan bli mycket oberäkneliga och farliga, både för sig själva och andra, även när de skenbart lugna flanerar på Chronopias gator en varm sommarkväll. Som menig rosgardist får man räkna med att tjänstgöra som försökskanin när drogmästarna provar fram nya stridsdroger. Om det inte är farligt? Jovisst, men lojaliteten mot Huset och det faktum att de betalar mycket bra, alltid kontant i klingande dubloner och inga dvärgiska skuldväxlar, brukar sopa bort alla eventuella betänkligheter.

Svarta rosorna är Belisarius absolut främsta krigare och fungerar som livvakter åt Husets mer prominenta medlemmar. För rörlighetens skull använder de aldrig tyngre rustningar än läder och bär lätta vapen: tila, kastdolkar och kortsvärd. Ryktet säger att de tränar tillsammans med Röda snaran, de fruktade lönnmördarna*. Ingen vet om det är sant, men deras stora förkärlek för gifter och skicklighet med strypsnarorna talar onekligen för det.

Nu tillbaka till intrigerandet. Som du förstår sliter intrigerna ganska hårt även på ett hus av Belisarius storlek. Man skulle kunna säga att det knakar i fogarna utan att överdriva det minsta. Blåser snålt gör det också. Allt bråkande, den

ständiga osäkerheten och de otaliga diskussionerna och konstnärliga inläggen i debatten tar all Husets energi, gör dem svagare än de skulle behöva vara. Visserligen är de fortfarande stadens starkaste hus, men de är ändå sårbara, lika sårbara som en vilsen adelsunge i kloakbestarnas klor. De har svårt att kontrollera sina underhus och andra får chansen att stöta in, ta skamgrepp på dem i en situation där de är för upptagna för att komma ihåg att försvara sig. Ikki har slagit ut stora delar av deras distributionsnät för tokjuice, tokgräs och svart tobak och de får obetänksamt understöd från Degas och Aramas, som de dessutom motarbetar själva via väl kamouflerade bulvanhus. Lotusens blommor lämnas att vissna i underhuset Taragons gigantiska hängande trädgårdar – de som administrerade de mänskliga plockarna har mördats. Det har ju gjort att templen på tempelbackarna inte kan få tillräckligt med blommor till sina omfattande blomsteroffer och därifrån talas det om att den största katastrofen i mannaminne är i annalkande. Får inte de lättretade och illvilliga gudarna sina offer blir de arga och vad arga gudar gör det vet du. De öppnar tidsrevor, dimensionsportar, skickar magistormar, tidsstormar och utomvärldsliga skyfall över oss, låter staden dränkas i sitt eget avfall, låter allt som i århundranden dolts av kloakerna stiga upp till ytan. Skelett efter mördade härskare, resterna efter ruttnande mardrömsmonster, stinkande avföring och uråldriga mumiers varbesudlade lindor.

Om det är allvarligt? Det låter förmodligen värre än det är. De har sådana otroliga rikedomar undangömda att de kan reda ut en storm av det här slaget om den så varade i tre trolliv. I själva verket är det här inte mycket värre än en medelmåttig slagsida. Så fort den gamle har somnat in kommer någon att ta över och då är jag övertygad om att Huset kommer att vara uppe på rätt köl igen på några få ögonblick. Dessutom drar underhusen Titus, Serinda och Velencia in sådana enorma mängder dubloner att nivån i Husets skattkammare inte kommer att sjunka märkbart. Titus har visserligen dragits in i en kostsam konflikt med huset Degas; bägge äger ett flertal bordeller på de Tusen fröjdernas gata, samtidigt som de utsätts för vissa påtryckningar från Cerias underhus Avalonia att sälja sina bordeller i Tabari. Taragon och Belisarius har dessutom gått i klinch med Daffodil, ett av Aramas andra underhus, samtidigt som man via Serindas bundsförvanter handelshuset Oxen försöker förhindra att Tryad, ett underhus till Lysander, knyter avtal med huset Ovaro. Förvirrat? Sakta ner? Du hänger inte med i mitt tempo? Ja, ja, vi kan väl prata lite om huset Lysanders forna storhetstid. Värdshusvärd! Ge grabben en öl att svalka hjärnan hans med. Den verkar överhettad!

*Om Röda snaran finns mer att läsa i *Svärd och svartkonst*.

Dockmästare

Du är en dockmästare, en av huset Belisarius märkligaste män, kännare av mystiskt magiska traditioner härstammande från den tid då alverna först slog sig ned i Chronopia. Du har förmågan att ge livlösa dockor liv, att genom att rycka i trådar tvinnade av ditt eget skägg få dem att sprattla livligt, nicka och skaka på huvudet, bocka och buga. Dina konster är mycket uppskattade på teatrar över hela Chronopia, såväl bland unga som gamla och dvärgar som gobliner, överklass som underklass. Ditt levebröd är inkomsterna från dina föreställningar och den lilla del du får av det furstliga apanaget.

De konster dina dockor kan göra inför publik är ingenting mot vad de kan göra när ingen ser på, när ridån har gått ner och ljuset i salongen har släckts efter den sista besökaren. Då vaknar de till liv på riktigt och deras kroppar av trä, tyg, lera och metall spritter av energi. Då kan du få dem att springa dina ärenden, att hjälpa dig i dina värv, att stjäla åt dig, att spåra dina fiender och bringa dem om livet med sinnrika mordredskap. De är dina trogna tjänare, dina brottsligt lojala undersåtar och en fullkomligt ovärderlig inkomstkälla. När de unga ädlingarna hamnar i någon form av klammeri, när de behöver diskret och effektiv assistans och inte vet vart de skall vända sig, kommer de till dig för att be om hjälp. Det är något som visserligen anstränger dig, men med tanke på hur många ljuvligt klingande dubloner spolingarna har i sina fickor är det mer än värt jobbet, och du ler stolt när dina små arméer av väldrillade marionetter marscherar iväg i gåsmarsch för att göra sin mästare stolt.

Ditt hem har du i verkstaden under teatern, där du spenderar de flesta av



dygnets timmar med att tvinna nya trådar och snida, sy, och smida nya armar, ben, huvuden och kroppar till dockorna. En dag kommer du att kunna få det du vill ha...

YRKESFÖRMÅGA

Dockmästaren kan kontrollera upp till PSY/4 dockor samtidigt. En levande, självständigt tänkande docka eller en docka som fått extremt detaljerade instruktioner behöver inte kontrolleras utan tuffar på för egen dvärgisk ångmaskin. Räckvidden för kontrollen är PSYx3, x5 eller x7 beroende på vilken erfarenhetsnivå du valt.



MAGISKA DOCKOR

Dockmästarnas dockor besitter underliga krafter, bara det faktum att varelser av trä och tyg kan vandra omkring på stadens gator som vore de av kött och blod är uppseendeväckande även i en stad som Chronopia. Vid spelets början kan en spelare vars rollperson är dockmästare köpa magiska dockor för sina bakgrundspoäng. De olika dockorna kan alla förses med en "livsgnista". Livsgnistan är det som gör dem levande. Ju större livsgnista desto mer levande och självständiga marionetter får dockmästaren. Utan livsgnista är inte dockan någonting annat än en helt ordinär, må vara skickligt tillverkad, marionett. Följande grader av livsgnista finns:

1 – (1 BP) Marionetten är fortfarande i det närmaste livlös och saknar initiativkraft, men kan fås att utföra vissa uppgifter med någorlunda precision. Dockmästaren måste hela tiden styra marionetten. De särskilda förmågorna och färdigheterna fungerar inte.

2 – (3 BP) Marionetten har fått liv, men den kan fortfarande inte agera på egen hand. De särskilda förmågorna och färdigheterna fungerar bara till hälften och den talar knagglig chronos.

3 – (5 BP) Marionetten kan utföra enklare uppgifter utan att styras av dockmästaren. De särskilda förmågorna och färdigheterna fungerar utmärkt och marionetten talar god chronos.

4 – (7 BP) Marionetten är fullständigt självständig och gör vad som faller den in så länge den inte får några andra order från sin mästare. CL höjs med 3 i alla färdigheter, de särskilda förmågorna fungerar utmärkt och marionetten talar chronos som en välutbildad akademiker.

Namn	STO	STY	FYS	SMI	INT	PSY	KP	SB	Kostnad
BURRATINI	1	2	4	8	10	13	3	-	3 BP
GUIGNOL	3	4	6	8	14	11	5	-	4 BP
HÄMNARE	4	8	8	16	8	11	6	-	8 BP
PUPPAZZI	7	13	12	10	6	7	10	-	8 BP
SIMULACRA	2	7	7	8	8	12	5	-	5 BP
SPEJARE	2	3	4	12	10	11	3	-	5 BP
TITERI	4	5	5	12	13	14	5	-	5 BP

Burratini: Burratinin är en liten handdocka, alltså inte en marionett i ordets sanna bemärkelse, som används vid mindre dockteatrar, som kan komma i en rad olika utföranden. Den har ett klingande skratt och dess rullande ögon en osedvanligt kraftig hypnotiskt förmåga.

FÄRDIGHETER: HYPNOTISERA 15.

Fortsättning på sid 27

Fortsättning från sid 26

Guignol: Denna marionett är baserad på den klassiska karaktären Violoricon, den bullrande, fingerfärdige och tjuvaktige köpmannen med de stora, svarta flätade mustascherna som förekommer flitigt i de chronopiska folksagorna. Den är en oerhört skicklig förhandlare, har en fantastisk övertalningsförmåga, ett osvikligt sinne för affärer och lönsamt långa fingrar.

FÄRDIGHETER: KÖPSLÅ 13, LÅSDYRKNING 10, MUTA 15, RÄKNING 16, STJÄLA FÖREMÅL 13, VAPEN #1 8, ÖVERTALA 15.

Hämnare: Den maskerade hämnaren är en klassisk figur i chronopiska sagor, där han sveper fram som en iskall dräpande vind genom palatsens pelargångar. Marionetten är oerhört svår att förstöra. Den betraktas ha ett tio poängs naturligt skydd och kan dessutom med ett lyckat färdighetsslag för det aktuella vapnet omedelbart döda ett sovande offer.

FÄRDIGHETER: AKROBATIK 15, HOPPA 12, KLÄTTRA 14, SMYGA 14, VAPEN #1 13, VAPEN #2 8, UNDVIKA 15.

Puppazzi: Puppazzin är ett stort monster som i sagorna tar olika former. Än liknar det en drake (Eldkvast, 1T10, FV 12), än en griffon (Flyga FV 14), en mantikora (Spikprojektiler, 1T4, FV 9, nervgift STY 10), ett rytande bergslejon med förgiftade klor och huggtänder (1T6/1T8, FV 10, STY 10) eller en skelögd cyklop.

FÄRDIGHETER: VARIERAR

Simulacra: Simulacra är teaterkännarnas namn på den tjurskallige dvärgen som så ofta river ned applådåskor i salongerna med sina torra skämt. Simulacra är en kännare av ädla metaller, lås, fällor och gruvor. Han kan med hjälp av sin lilla hacka arbeta sig igenom solid sten med en hastighet av en decimeter per stridsrunda.

FÄRDIGHETER: GEOLOGI 15, HANTERA FÄLLOR 14, LÅSDYRKNING 14, VAPEN #1 10, VÄRDERA 13.

Spejare: Spejaren är en liten lustig, skogslevande lurifax med gröna kläder och en käck liten fjäderprydd hatt. Han är extremt observant och mellan honom och hans dockmästare finns ständigt en psykisk länk som gör att dockmästaren genom spejarens ögon kan se allt denne ser. Används ofta av dockmästare för att kontrollera vad deras marionetter sysslar med när de är ute på viktiga uppdrag.

FÄRDIGHETER: AKROBATIK 8, FINNA DOLDA TING 13, HOPPA 10, KLÄTTRA 12, LYSSNA 12, SMYGA 12, VAPEN #1 7, PILBÅGE 10, UPPTÄCKA FARA 13.

Titeri: Titeri är marionetternas konung, deras upphöjde och upplyste ledare, i alla fall i belisariusteatrarnas skådespel. Han är en ädel krigare, samtidigt som han är en obotlig charmör. I sällskap med en titeri ökar marionetternas CL på allt de företar sig med +5.

FÄRDIGHETER: HOPPA 12, KLÄTTRA 13, RIDA 14, VAPEN #1 13, VAPEN #2 10, AVSTÅNDSVAPEN #1 10, ÖVERTALA 14.

YRKESFÄRDIGHETER

- BUKTALA
- HANTVERK (3)
- KNOPAR
- MÅLNING
- RÄKNING
- SKÅDESPELERI*
- VAPENFÄRDIGHETER (1)
- EN VALFRI FÄRDIGHET

*till Skådespeleri räknas också dockmästarens skicklighet i att hantera sina marionetter.

STARTUTRUSTNING

Dockmästaren får dockor till ett värde av 15/20/25 BP beroende på vilken erfarenhetsnivå han valt, samt en stor väska att förvara dem i. Han har också alla verktyg han behöver för att underhålla dockorna.

HUSAR

Du tillhör det belisariska hustrupperna Rosgardets främsta falang: husarerna, tillsammans med Svarta rosorna de skickligaste krigare huset Belisarius kan uppbringa, och staden Chronopias mest väldrillade och välorganiserade soldater. Inte ens Svarta gardet överträffar er i minutiös planering och dvärgisk precision när ni drar upp era strategier eller när ni genomför era väl intränade taktiker i de hetsiga bataljerna. Du är välbalanserad, eftertänksam, konsekvent och precis, exakt i allt du gör. Ingenting lämnas åt slumpen, ingenting kan gå fel och skulle någonting gå fel har du åtminstone två väl intränade sätt att ta itu med problemet. Det finns ingenting du inte kan göra på en hästrygg, något som du utnyttjar maximalt i strid. Du ömsom står upp, hänger under hästens mage, sitter bakvänd i sadeln och hänger ut från hästens sida, alltid med din eldgaffel i ett stadigt grepp. Det folk säger om

er, att inte ens demoner, tidsstormar och rasande torn förmår att rubba ert lugn, stämmer mycket bra. När staden faller samman omkring dig, när verkligheten briserar likt en sabransk gasbomb eller ett antänt dvärgsikt luftskepp, är du kallare än Snöhäxans torn, lugnare än ett sovande alvbarn.

Du och dina medsystrar är handplockade ur husets egna led och fostrade i en av livets hårdaste skolor, en skola där du tvingats försaka känslor som medmänsklighet, ånger, barmhärtighet och rädsla, vilket aldrig varit något du ångrat. När du ser skräcken i dina fienders ögon njuter du av att du aldrig själv kommer att frukta döden, att du alltid kommer att kunna stirra den i vitögat utan att blinka, att din eldgaffel aldrig kommer att darra i din hand av rädsla för dina fiender där du sitter fast i sadeln på din springares rygg och gjuter skräck i husets fiender.

Endast kvinnliga belisariusalver kan bli husarer.

BELISARISK ELDGAFFEL

De belisariska husarernas vapen, den dubbla eldgaffeln, har en lång historia. Det sägs att det var det vapen med vilket den första furstinnan Belisarius kämpade med vid sin makes sida under de Uråldriga krigen.

Namn	Skada	STY-krav	Längd	Vikt	BV	Pris
ELDGAFFEL	1T8+2	13	0	4,5	15	1.500

YRKESFÖRMÅGA

Förutom krigarens yrkesförmåga är husarerna också fantastiskt skickliga ryttare. De får +8 på sitt FV i Rida och kan aldrig kastas av en häst. Om du har tillgång till *Vapen och rustningar i Chronopia* har husarerna också Taktik som yrkesfärdighet utan extra kostnad.

YRKESFÄRDIGHETER

- Akrobatik
- Djurträning
- Dra vapen
- Hantverk (1)
- Stridskonster (1)
- Vapenfärdigheter (4)
- En valfri färdighet

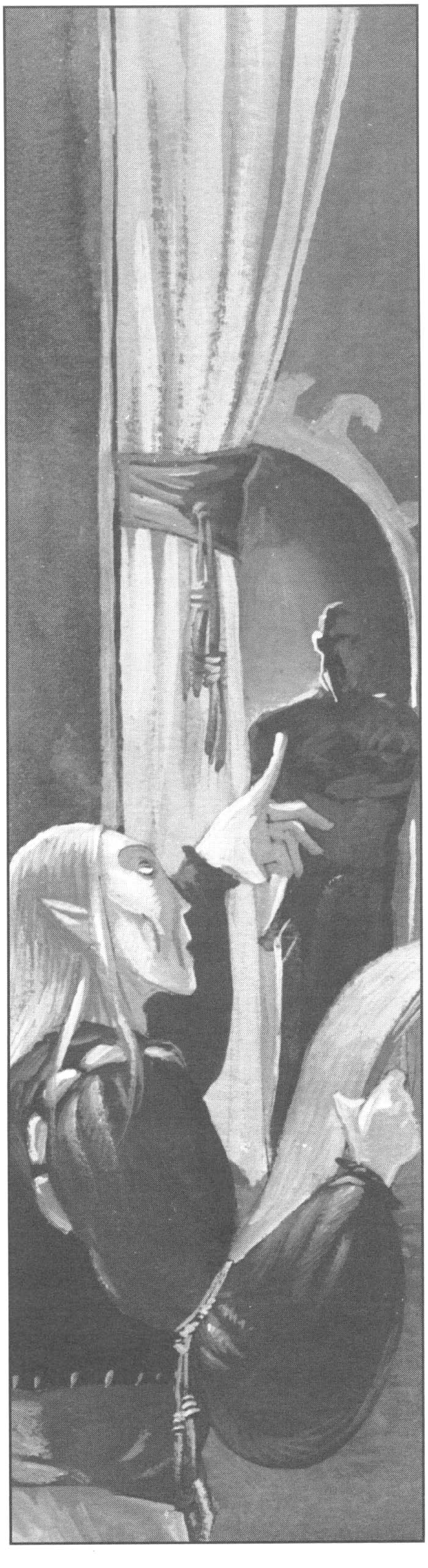
STARTUTRUSTNING

Husaren får en lättare rustning med den belisariska rosen på, en belisarisk eldgaffel, ett valfritt handvapen av god kvalitet och två lätta stridstränade hästar.



• Husarerna tränar under en stor del av sin utbildning tillsammans med Rosgardet, under mäster Nan vid Rosskolan i huset Belisarius torn. Om du har tillgång till *Vapen och rustningar i Chronopia* lär de sig där stridskonsten Rosvägen.

• Vid initiationen rakar samtliga husarer sitt hår. Håret flätas sedan och sparas i Rostornet för att senare användas av belisariska handelsmän och förhandlare som gåvor för att bekräfta avtal. Om man slutit ett avtal med huset Belisarius och fått en hårfläta som gåva kan man vara säker på att avtalet inte kommer att brytas. Om det nu verkligen var håret från en husar...



BELISARISKA SÄRSKILDA FÖRMÅGOR

Huset Belisarius särskilda förmågor skiljer sig något från de övriga husens. Siffrorna framför förmågans namn visar vilken av förmågorna i tabellen på sidan 8 i kapitlet *Hur du skapar en alv* förmågan ersätter.

7-8 SKÅDESPELARE

Du är en oerhört talangfull skådespelare och har beslutat dig för att ägna ditt liv åt en av de stora konsterna: teatern. Du är medveten om att det bästa sättet att utvecklas som skådespelare inte nödvändigtvis är att göra det inom huset Belisarius, men någonstans måste man ju börja. Du får +5 på ditt FV i Skådespeleri, vilket betraktas som en extra yrkesfärdighet för dig.

19-20 KÄNDIS

Du tillhör den stora skara av staden Chronopias alviska skulptörer, skådespelare, författare, målare, konstnärer, poeter och sångare som har kommit att uppmärksammas av den stora publiken. Du känns igen av folk på stadens gator och i de finare salongerna är du en populär gäst. Du får +5 i FV i en valfri konstnärlig färdighet (Dans, Hantverk, Måla, Sjunga, Spela instrument, Skådespeleri) vilken dessutom räknas som en yrkesfärdighet för dig.

Kapitel Fyra: Huset Lysander



En gång stort och starkt, sedan nere på knä, på gränsen till bankrutt. Nu är huset Lysander återigen på väg upp ur det finansiella träsket där de var så nära att drunkna. Vad de äger? Räcker det om jag säger Arenan?

För länge sedan, under åren innan Arenan byggdes, var huset Lysander det största, rikaste och mest inflytelserika av de Stora husen. Det berättades att fursten kunde bada i gyllene dubloner, att det fanns lika många juveler i Draktornets skattkammare som det fanns råttor i stadens kloaker och att man varje kväll dinerade på vaktlar, vildsvin, tiger, mastodont och oskyldiga småfåglar överdragna med tunnaste bladguld vid hovet. Som du säkert vet blev det andra tider, när Arenabygget slukade husets alla tillgångar. Ekonomisk missväxt drabbade huset år efter år, affär efter affär gick i stöpet och finansiärer och allierade handelshus, klaner och handelsfurstar lämnade huset Lysander som skräckslagna matroser flyr från ett sjunkande skepp eller klentrogna hyrsvärd lämnar den förläggning fienden just stuckit i brand för att kapitulera inför deras härförare. Kontrakt revs, avtal bröts, transaktioner stoppades, karavaner plundrades och husets ädlingar mördades i lönndom. Så när Arenan stod klar var huset Lysander nere på knä inför sina blodtörstiga motståndare och kunde egentligen inget annat än be om nåd. Om jag inte minns fel erbjöd till och med furst Belisarius dem att bli ett belisariskt underhus, ett skambud utan like. Som att erbjuda en avsatt konung att harva som livegen på ett torp. De flesta skulle nog hellre välja mästermannens klinga eller, i alvernas fall, ett besök i de Parfymerade salarna. Upp som en sol, ned som ett punkterat luftskepp som vi säger här i Chronopia. Men kräftgången till trots lyckades Lysander klara sig undan total förödmjukelse genom att med hjälp av de skickligaste dvärgiska advokaterna via bulvaner knyta samman ett kontaktnät utan like, som sakta men säkert kunde föra dem tillbaka till en position bland de Stora husen. Ryktena säger att de handelshus som gick Lysanders ärenden under den värsta krisen kontrollerades av kejsaren. Varför ingen annan vågade gå in och hjälpa Lysander? Dum fråga. Huset var så försvagat att det inte hade mycket att ge sina välgörare, kassakistorna var lika tomma som soppskålar som slickats av glupska gobliner. I Chronopia betraktas man som en riktig idiot, lika lättlurad som en bondpojke från Solnedgångens

Lysandirska Särskilda Förmågor

Huset Lysanders särskilda förmågor skiljer sig något från de övriga husens. Siffrorna framför förmågans namn visar vilken av förmågorna i tabellen i kapitlet Hur du skapar en alv förmågan ersätter.

17-18 VILDDJURENS VÄN

Närheten till djur i Draktornet, där du är uppväxt, har gjort att du kommit att utveckla en särskild empati för de vilda djuren. Du kan i det närmaste läsa deras tankar och de verkar förstå vad du säger. Du kan inte bli anfallen av något djur, vare sig vilt eller tamt, om det inte provocerats eller står under magiskt inflytande.

25 BESTARNAS HERRE

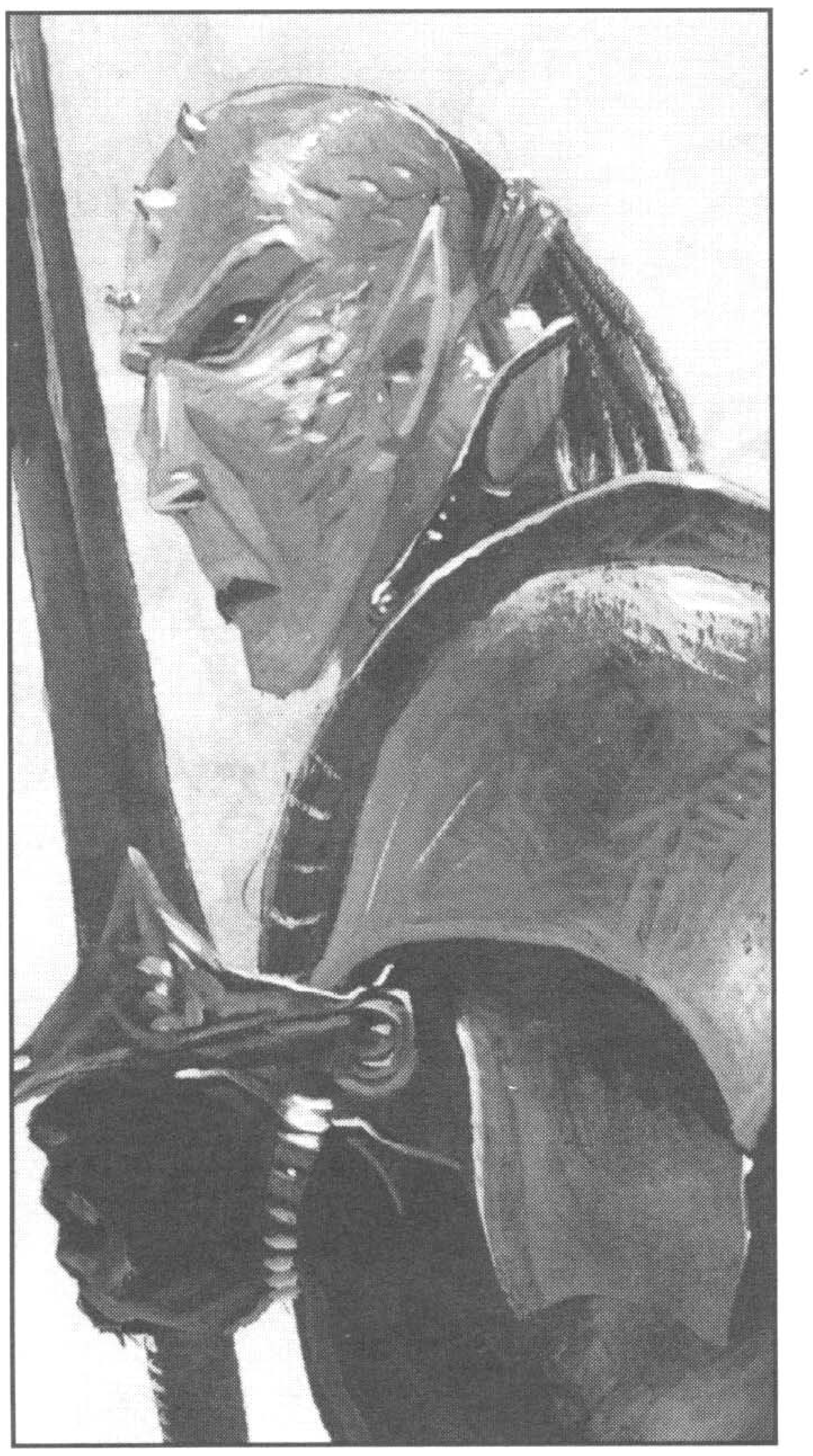
Du har ett vilt djur som en av dina trognaste följeslagare. Ni är i det närmaste som syskon och det enda som tynger dig är att du kommer att överleva honom med tusentals år. Välj ett valfritt djur från Vildmarkens bestar nedan.

30 BESATT

Speldjävulen har slagit sina klor i dig, mer än i någon annan lysanderalv, vilket inte betyder lite. Du betraktar allting som ett spel där du måste bli en vinnare och där insatserna måste vara i det närmaste gigantiska, ditt liv framstår i det närmaste som alltför obetydligt att spela om, för att spänning skall uppstå. All din tid och alla dina sköna dubloner spenderar du utan att tveka på casinon, vadhållningsbyråer och i vadslagningar i noblare salonger.

34 DRAKBLOD

Du är en av de mytomspunna och fruktade drakalverna, härstammande direkt från furstinnan Giovanna. Gör om din karaktär som drakalv utan extra kostnad i BP.



DRAKALVER

De fruktade och vördade drakalverna är resultatet av ett oheligt samarbete mellan huset Koths spindelmästare och den unga furstinnan Giovanna Lysander i hennes fåfänga jakt på att odödliggöra sitt minne. Spindelmästarna lyfte två foster ur sina havande mödrars uppsprättade magar, sänkte dem i besudlade safter, kar fyllda med drakblod, för att sedan innesluta dem i ett ägg som lades att vila i furstinnans sköte. Furstinnan dog när ägget kläcktes inuti henne (hela hennes underliv och buk slets sönder), men de bägge barnen kunde räddas för att senare ge avel åt nya drakalver.

Drakalverna ser ut som vanliga alver undantaget att deras panna pryds av tre små horn som löper likt en bergskam från näsroten upp till hårfästet och att deras hud liknar tjocka bleka fiskfjäll. De når sällan lika framskjutna positioner inom huset som lysanderalverna, men de blir ypperliga krigare.

- Drakalver får +10 på sina slag för Socialt stånd och Startkapital.
- Drakalver har mörkersyn och kan inte dö av ålder. De blir inte heller sjuka och får +5 på motståndsslag mot magi och gifter.
- Alla drakalver har en poängs naturligt skydd.
- Den kraftiga inaveln har gjort att drakalverna, sin fysiska överlägsenhet till trots, ofta drabbas av suspekta defekter och abnormiteter. Slå med 1T20 på tabellen sid 33 för att avläsa resultatet.

öar, om man gör någon en tjänst för att den personen skall återgälda den senare. Inte minst om man dessutom samtidigt ser till att få ett horn i sidan till stadens mäktigaste handelshus.

Vilket intresse kejsaren kan ha haft i det hela? Han vill inte se stadens maktbalans rubbas alltför kraftigt. Hade Belisarius fått hållas hade de förmodligen blivit alltför starka, kanske till och med ett hot mot honom själv och mannen i Evighetspalatset är angelägen om att inte utsättas för hot, särskilt inte från sina egna undersåtar. Med Lysander på fötter var ordningen återställd och faran avvärjd. Nej, jag tror inte att det var kejsarens sätt att tacka Lysander för att de byggde Arenan till hans ära. Kejsaren tackar aldrig, som det chronopiska ordspråket lyder.

Idag? Idag är Lysander ett av de större husen och den unge fursten arbetar flitigt på att återställa det till sin forna glans. Vissa olyckskorpar kraxar om att han inte håller tillräckligt hårt om penningpungen, att han spenderar tusentals och åter tusentals dubloner helt i onödan på verkningslösa bländverk och att han kommer att driva Lysander i kvav precis som hans morfars farbror gjorde på sin tid, att han kommer att bli sin egen och sitt folks bödel. Nytt tak till Draktornet, gyllene rustningar och stridstränade sekudor till Drakgardet, den påkostade restaureringen av Arenans lilla draktorn, presenter, gåvor, gästabud, baler och gladiatorspel i en skenbart oändligt strid ström av givmildhet gentemot husets ädlingar och bundsförvanter är ingenting annat än rent och skärt slöseri i deras ögon. Unge furst Lysander* själv hävdar givetvis envist motsatsen och låter sina antagonisters blod färga Draktornets spegelblanka marmorgolv rött. Vilka motståndarna är? Mestadels äldre, konservativa alver, vissa av dem har säkert varit med sedan staden grundades, det menar i alla fall de som vet. I vilket fall som helst är han otvivelaktigen extremt populär bland större delen av sina undersåtar. De uppskattar hans försök att genom propaganda och historiska tillbakablickar försöka stärka Drakens hus i dess identitet. Vid banketter, bjudningar, baler och gladiatorspelen återkommer han ständigt till hur viktigt det är att minnas vem man är, att inte låta sig förledas av de andra Stora husens eller de Hängivnas vackra ord och att aldrig kompromissa, utan istället ständigt kämpa för att uppnå den totala segern. Han proklamerar sitt budskap med förstummande övertygelse och påminner ständigt sina stolta alver om hur deras forna bundsförvanter en gång förrådde dem av rädsla för huset Belisarius, vilket de en gång ska få ångra. Ryktena berättar att furst Lysander har inlett en aktion vars mål är att utplåna alla de handelshus, klaner, fria kompanier och annat löst folk som var inblandade i den nu över tusenåriga konflikten. En efter en skall de få sitt straff utdömt av Drakfursten och straffet är döden!

Draktornet? Jaså, du har fått nog av politiskt intrigerande skitsnack säger du? Låt gå för en stund då. Draktornet ligger

Defekter Drakalver

1T20	Resultat
1-8	INGEN DEFEKT.
9	HUDSPRICKOR. DRAKALVEN MÅSTE BEHANDLA SIN HUD MED SEKUDAFETT ELLER ANDRA SALVOR FÖR ATT INTE DEN SKALL SPRICKA UPP OCH INFLAMMERAS.
10	STERIL. DRAKALVEN KAN INTE FORTPLANTA SIG.
11	AGGRESSIV. DRAKALVEN HAR SVÅRT ATT KONTROLLERA SIG. HAN FÅR FÄRDIGHETEN BÄRSÄRKAGÅNG TILL FV 8, MEN LYDER UNDER SAMMA REGLER SOM TROLL (SE GRUNDREGLERNA).
12	HUVUDVÄRK. I STRESSADE SITUATIONER HÄNDER DET ATT DRAKALVEN DRABBAS AV EN KRAFTIG SPÄNNINGSHUVUDVÄRK (25%). OM HUVUDVÄRKEN SLÅR TILL MÅSTE HAN LYCKAS MED ETT NORMALT FYS-SLAG FÖR ATT KUNNA AGERA ÖVERHUVUDTAGET. LYCKAS SLAGET HAR HAN -5 I CL PÅ ALLT HAN FÖRETAR SIG.
13	IMPOTENT. DRAKALVEN KAN INTE IDKA KÖNSUMGÄNGE.
14	FÄRGBLIND. VÄRLDEN ÄR FULLSTÄNDIGT SVART-VIT FÖR DRAKALVEN, OCKSÅ I MORALISKT HÄNSEENDE.
15	ÖVERKÄNSLIG. DRAKALVEN ÄR ÖVERKÄNSLIG MOT 1: SOLLJUS; 2: METALL; 3: PÄLS; 4: LÄDER; 5: KÖTT; 6: ALKOHOL, VILKET GÖR 1T6 I SKADA PER TIMME (1-4) ELLER PER DOS (5-6)
16	IDIOT. DRAKALVENS INT SÄNKS TILL 5.
17	STYMPAD. DRAKALVEN SAKNAR EN ARM, ETT BEN, EN HAND ELLER EN FOT SEDAN FÖDSELN.
18	BESLÖJAD. DRAKALVEN HAR ETT FULLSTÄNDIGT VEDERVÄRDIGT YTTRE. KAR SÄNKS TILL 3 OCH DRAKALVEN ORDINERAS ENLIGT HUSETS LAGAR ATT ALLTID BÄRA EN GYLLENE MASK FÖR ATT SKYLA SIG.
19	SLÅ TVÅ GÅNGER PÅ TABELLEN, MEN IGNORERA RESULTATEN 1-8 OCH 19.
20	SL SPECIAL. NÅGONTING SJUSÄRDELES OFÖRDELAKTIGT.

Ras	BP	STY	FYS	SMI	INT	PSY	KAR	STO
DRAKALV	45	+3	+3	+1	-	+1	-	13-21 (17)

alldeles i utkanten av Meledith, alvernas stadsdel, bara ett stenkast från Arenan. Det byggdes för länge sedan, på sin tid var det störst av alla stadens torn. Pampigt? Jo, det vill jag lova. Den unge fursten har byggt ett nytt tak, ett gigantiskt drakhuvud med glupande käftar, ritat av den store konstnären Oriol. Det får tornet att se ut som en jättelik drakorm som i ensamt majestät slingrar sig upp genom luften med himlen som mål berett att sluka allt som kommer i dess väg. I käftarna har fursten låtit glasa in en oerhört smakfull vinterträdgård, och det sägs att huvudets innanmäte är inrett som enorma balsalar vilka man lättast når från de Gyllene spegelsalarna. Strax under drakens nacke ligger de jättelika sekudastallarna i direkt anslutning till Drakgardets fäktsalar och logement. Längst ned i tornet ligger tjänarnas bostäder, förråden, stallarna och de välkända skattkamrarna. Det berättas att den gamle furst Lysander en gång bjöd in en fordringsägare och dränkte honom i en tunna guld som tack för hans påstridighet. Rodilio lät personligen avrätta ett trettiotal av sina värsta åsiktsmotståndare (de som hävdade att det var den unge fursten själv som låtit döda sin morbror) på samma sätt, det som kommit att kallas det Första blodbadet och det kom att följas av fler, tro mig! Om det var han som dödade honom? Det skulle inte förvåna mig, men de flesta tror att Belisarius eller Cerias låg bakom det hela. För mig kvittar det faktiskt lika. Grabben, om man nu kan kalla någon som är över tusen år för grabb, verkar faktiskt vara en duktig ledare, och om det var något av de andra alvhusen som låg bakom det hela tror jag att de gjorde sig själva en otjänst. Gamle Lithar var betydligt mer lättmedgörlig, inte alls lika handfast som den unge fursten. Hur jag vet allt det här? Jag har varit där grabben, jag har varit där... Inredningen är imponerande, alla detaljer minutiöst skulpterade och om inte gjutna i solitt guld så i alla fall överdragna med bladguld. Golven glänser och skiner som speglar, vilket för övrigt såväl väggar och tak är nedlusade med. De är satta i finurliga vinklar på ett sätt som gör att salarna verkar tio gånger större än de faktiskt är, Arenan känns i det närmaste futtig i jämförelse.

Vad huset Lysander gör? Det trodde jag att du visste. Lysanders specialitet är exotiska djur. Antingen i levande form som vakthundar, prydnader i andra alvfurstars palats: en svart tiger från österlandets ångande djungler, det är någonting att ha hängande i en bur i taket det; eller som gladiatorer till någon av agenturerna: Stjärnhingstarna är den överlägset största kunden. De säljer också 'döda' djur, i form av björnfällar, pälsar av gyllenräv eller silvermink, mössor av bisamråtta eller gul vattensork; eller troféer: mastodontbetar, tiger–, lejon– och björnhuvuden, uppstoppade vinterhökar eller enhörningshorn; eller delikatesser som kött – mastodontstek, murvelbiff, stengetslever och krakhjärna. De förser dessutom drivna alkemister, charibiska mörkermagiker eller drog– och giftmästare med ingredienser: pulveriserade mantikoratänder, gripklor, torkade drakormsögon, sjöormsfjäll och blod från den vildsinta ishajen. Har du bara tillräckligt gott om pengar och tid att vänta kan de skaffa fram allt du begär, bara det kommer från djurriket. Deras kontaktnät är vidsträckt och de samarbetar stundtals med huset Venturas underhus huset Anatol när de skall göra längre sjöresor eftersom de själva inte har någon flotta att tala om. De är betydligt starkare i luften än till havs, men absolut starkast är de på Chronopias gator där drakgardisterna röjer väg i sina skinande rustningar.

Konflikter? Intriger? Komplotter? Baktalande? Kontraktsbrott? Pakter? Jag trodde inte att du var intresserad av något mer politiskt skitsnack, men om du ber om det så varför inte? För att du skall förstå vad jag säger måste jag samtidigt berätta lite om Lysanders underhus, om du inte misstycker? Bra. Huset Lysander självt är mycket restriktivt i sina kontakter med andra hus än sina egna underhus, även om den nye fursten är upprörande våghalsig i jämförelse med sin morbror. Han har bland annat knutit kontakter med Ikki – den trehövdade wongosiska draken*, och med flera dvärgklaner, bland annat klan Bodrin och klan Dord*, den förra på grund av deras stora intresse för Lysanders ypperliga kött och den senare av rent ekonomiska skäl. Du kommer väl ihåg vad jag berättade för dig om den Dordiska Enhetsbanken? Utmärkt. Då förstår du också att även de flesta av de övriga alvhusen nyttjar deras tjänster flitigt.

Lysanders underhus Terami skall enligt vissa envisa rykten ha varit inblandade i den mäktiga Fyrhusalliansens undergång förra året, när fyra av de största mänskliga handelshusen, däribland huset Belisarius mäktigaste mänskliga handelspartner, slogs ut på bara några månader. Kanske är det så att den unge furstens planer på vedergällning har börjat ta skruv på allvar. Terami har för övrigt, tillsammans med huset Aramas underhus Ovaro planer på att bygga en ny gemensam svärdsskola i Östra arenastaden. Oturligt nog ligger för tillfället Ovaros partner, handelshuset Tre stjärnor, i en rättstvist med Lysanders underhus Blank, som sålt en i Tre stjärnors ögon, alldeles för usel sjöförsäkring till de senare, vilket de förras dvärgiska advokater hävdar är Tre stjärnors eget fel – de skulle helt enkelt ha läst det finstilta bättre. Någonting som ytterligare komplicerar det hela är att Tre stjärnors underhus Whinter agerat bulvaner och under täckmantel försäkrat Tre stjärnors försäkring hos Lysanders underhus Moladé, något som givit huset Touchlou kraftigt huvudbry, eftersom deras uppgift är att till varje pris se till att inte en intern konflikt uppstår mellan underhusen och dessutom så fort de kan göra sitt bästa för att stärka drakalvernas gemenskap. De håller dessutom på att försöka driva igenom ett handelsavtal åt huset Lysander med ingen mindre än den marajiputtiske stormogulen själv. Något som såväl Degas som Aramas försöker sätta käppar i hjulen för via sina egna underhus Jiand, Kalix, Ovaro och Kleyan, eftersom det skulle kunna försvaga deras ställning som leverantörer av svart tobak, särskilt som det ryktas att Blank planerar att köpa flera av de Svarta husen i Rökstaden. Låter det förvirrat? Värre än Belisarius? Och värre skall det komma att bli min vän...

*Om Rodilio Lysander finns mer att läsa *i Vapen och rustningar i Chronopia*. Ikki beskrivs detaljerat i *Svärd och svartkonst* och om dvärgarnas klaner står att läsa i just *Dvärgar*.

Bestherre



Du är en av vilddjurens härskare, en betvingare av helvetesmonster, en dressyrkonstens mästare, en dompteringskonstnär av sällan skådat mått. Du kan tygla vreden hos de svarta tigrarna från Österlandets djungler, piska vett i de vita pantrarna från Tundran, få frakiska bergslejon och vildsinta eldsbjörnar att bli som kattungar i din famn, att bli lugna som fällar framför en sprakande brasa under dina händer. Du bestämmer villkoren och de följer dig villkorslöst.

Du är uppväxt på Arenan och i Draktornets monsterburar, där du från morgon till kväll, från kväll till morgon har tittat på, talat med och lyssnat till de fångna djurens klagan. Av dina lärare har du fått kunska-

pen om hur man får dem att lyda, hur man får dem att veta hut, hur man gör underdåniga tjänare av vildmarkens okrönta konungar, tvingar dem att förödmjukade abdikera för att sedan göra dem till otvivelaktiga publikfavoriter på Arenan. I dina ledband blir de den blodfärgade sandens härskare, fruktade motståndare för de mest ärrade dödsdansare och garanterat dödliga motståndare för yngre oerfarna gladiatorer. För dig är det en seger varje gång en motståndares ögon fylls med skräck och smärta ögonblicket innan dina adepter sliter strupen av dem i kaskader av varmt blod. Trots att du är deras härskare, en ofta hård och brutal herre, känner du för dem, ofta betydligt mer än andra alver gör för sin egen avkomma.

Men din uppgift är inte bara att träna dem till fulländning, att lära dem att döda för nöjes skull, utan du är också en av dem som någon gång varje år ger sig av upp i Gordbergen, in i de stora skogarna, via karavanvägarna bort mot Österlandet och dess ångande djungler och till ökenländerna där den sista sanddemonen redan fångats eller med handelsskepp över de tio världshaven för att söka nya bestar till huset Lysanders gladiatorlag på andra sidan de grönblå böljorna. Du är en av dem som i Draktornets djupaste kammare avlar mystiska, djävulska kreatur, försöker återskapa de monster som i de uråldriga sagorna härskade över världen. I mörkret assisterar du de fanatiska magikerna med råd när ni experimenterar på såväl människor som djur.

YRKESFÖRMÅGA

En bestherre har en kraftig empatisk förmåga. Han kan osvikligen avläsa ett djur eller en bests känsloläge. Djuren verkar förstå vad han säger och han kan föra enklare konversationer med dem. Han kan inte heller bli attackerad av djur, vare sig vilda eller tama, om de inte provoceras eller är under påverkan av magi.

YRKESFÄRDIGHETER

- Djurhelning
- Djurträning
- Hantera fällor
- Hantverk (1)
- Knopar
- Vapenfärdigheter (3)
- Zoologi
- En valfri färdighet

STARTUTRUSTNING

Bestherren har en kraftig uppsättning fångstredskap, något han inte bär med sig annat än om han skall iväg på expeditioner. Han har också piskor, koppel och selar av det mest varierande slag. Det är också 25%-chans att han får ett 'husdjur'.

- Alla vilddjur som dresseras av bestherrarna hamnar inte på Arenan. Många av dem blir sällskapsdjur till alvfurstarna och används som mordiska vakthundar vid hoven. Mer än en oförsiktig alvfurste har gått hädan sedan han kommenderat bestherren att ge befälet till honom. Senast var det den nuvarande fursten Rodilio Lysanders yngre bror Julorio som fick sätta livet till vid en maskeradbal.
- Det sägs att de fruktansvärda tjurmännen, minotaurerna, som skoningslöst nedgör allt motstånd de möter på Arenan, är en produkt av bestherrarnas sjuka fantasier som med lysandermagikernas hjälp blivit verklighet och inte, som furst Lysander själv hävdar, frukten av en ytterst lyckosam fångstresa över den Södra oceanen, till de klippiga länderna bortom Kannibalöarna.

Drakgardist

Varifrån du kommer och hur du hamnat där du är, är osäkert. Antingen tillhör du huset Lysanders unga ädlingar som behöver visa vad de går för, behöver sätta sin mandom på prov genom att med svärd skydda Husets ära, eller så är du en av de dödsdansare, de främsta av gladiatorer, som efter avslutat värv på den blodsbestänkta Arenan tagit plats som officerare i Drakgardets led, värvade av ivriga agenter med penningstinna pungar. Oavsett vilket är



du nu en del av en av Chronopias förnämsta militära enheter – att jämföra med dvärgarnas svinryttare, Belisarius husarer, marajiputternas bahadurer, sabranernas ökenriddare och drakoniternas drevas.

Du kanske inte är lika stolt som en högländare, inte lika fruktad som de Hängivnas tempelherrar, inte lika vältränad som de mytomspunna sabranska skuggmästarna, inte lika dödlig som en dos av den svarta lotusen, men du är lika målmedveten som en uppretad dvärgisk klankrigare, lika brottsligt lojal som Svarta gardets krigare och du är inte ensam. Vid din sida står alltid dina gardesbröder i era förgyllda rustningar, en sedan länge glömd tradition från den förste furstens dagar som återupptagits av den unge fursten, och tillsammans kan ni flytta berg.

Dag som natt patrullerar du Draktornets korridorer, står vakt vid den Gyllene porten som leder in till Arenans draktorn, cirkulerar kring drakkäftarna på sekudarygg eller befinner dig på uppdrag någonstans i staden Chronopia. Om någon måste skyddas eller förgöras, hjälpas eller stjälpas, hörs klapprandet av dina fötter mot gatornas stenläggning eka mellan de skyhöga tornens väggar och det bleka ljuset från gaslyktorna får en varm reflektion i dina axelplåtar och din drakhuvudsformade hjälm.

Alla raser kan bli drakgardister, men i särklass vanligast förekommande är givetvis lysanderalver. Det enda undantaget är andra alver vilka notoriskt vägras tillträde. Det är inte utan att man förstår varför.

YRKESFÖRMÅGA

Förutom krigarens eller gladiatorns yrkesförmåga (valet är fritt, men avgör vilken väg rollpersonen kommit in i gardet) är drakgardisterna också exceptionella sekudaryttare och får därför inga avdrag vid strid i luften. De måste dock fortfarande lyckas med sina slag för Rida flygdjur.

Om du har tillgång till modulen *Vapen och rustningar i Chronopia* får de dessutom lära sig stridskonsten Drakflykt som extra yrkesfärdighet.

YRKESFÄRDIGHETER

- AVVÄPNA
- DRA VAPEN
- HANTVERK (1)
- RIDA FLYGANDE DJUR
- TVÅ VAPEN
- VAPENFÄRDIGHETER (4)
- EN VALFRI FÄRDIGHET

STARTUTRUSTNING

Alla drakgardister bär den klassiska gyllene rustningen med tillhörande drakhjälm och utrustas också med vapen av god kvalitet samt en personlig sekuda. All utrustning måste återbördas efter avslutad tjänstgöring.

• Alla nyrekryterade drakgardister med mindre än tre års vana från strider på Arenan eller tjänstgöring i fria kompanier sätts under lord Vialias ledning i träning vid Drakskolan där de tränas i stridskonsten Drakflykt*. De flesta av skolans platser är reserverade för unga ädlingar ur de egna leden, men utomstående kan med lite tur och stor skicklighet klara antagningsproven och få delta i träning mot ersättning att de efter avslutad träning tjänstgör vid Drakgardet.

*Beskrivs i *Vapen och rustningar i Chronopia*.



Eldsbjörn



Frakiskt bergslejon



Parastruts

Vildmarkens bestar

Från den kända världens mest otillgängliga vildmarker hämtar huset Lysanders drivna fångstmän under ledning av deras bestherrar hem fruktansvärt vackra och skrämmande argsinta vilddjur för att de skall tränas för en karriär på Arenan eller som vakthundar åt den unge fursten och hans påläggskalvar.

Namn	STO	STY	FYS	SMI	INT	PSY	KP	SB
ELDSBJÖRN	34	30	20	13	5	11	32	+2T6
FRAKISKT BERGSLEJON	28	32	18	15	5	13	25	+1T10
PARASTRUTS	20	25	16	13	4	11	21	+1T6
SVART TIGER	24	28	16	16	8	11	21	+1T10
GRÅULV	14	16	16	16	5	9	15	+1T2
VIT ISPANTER	12	14	15	22	5	11	13	+1

Eldsbjörn: Eldsbjörnarna är enorma eldsröda bestar med ramar stora som storvuxna råbarkade hyrsvärd och käftar stora nog att sluka ett trollhuvud eller en oförsiktig wongos. De är fruktansvärda motståndare, såväl i vildmarken som på Arenan och deras rykte är mycket stort. Ryktet berättar att den numera avlidne furst Lysander den äldre utan framgång försökte skapa ett björnryttarkompani.

FÄRDIGHETER: BETT 8 (1T10, HALV SB), RAMAR 9 (1T8, OM BÄGGE RAMARNA TRÄFFAR SAMMA OFFER LYCKAS BJÖRNEN AUTOMATISKT MED EN BJÖRNKRAM SOM GÖR 1T6 I SKADA PER SR), SMYGA 8, UPPTÄCKA FARA 8.

Frakiskt bergslejon: Det frakiska bergslejonet är en av de i särklass populäraste jakttroféerna bland den chronopiska överklassen. Dess huvud och fäll pryder mången salong. Bergslejonet har en mörkt brun päls och en kraftig svart man som inramar dess majestätiska anlete. Honorna har ljusare teckning och saknar man.

FÄRDIGHETER: BETT 10 (1T10, HALV SB), FINNA DOLDA TING 11, HOPPA 10, KLOR 12 (2, 1T6), KLÄTTRA 8, SMYGA 13, UPPTÄCKA FARA 15.

Parastruts: Parastrutsarna är stora, kraftfulla fjäderfän från Kristallöarna med en svart fjäderskrud, undantaget stjärtfjädrarna som är knallröda. Deras näbbar är lika skarpa som kraftiga och kan picka genom den tjockaste trollskalle. De säljs i stora mängder till Cerias som stridstränar dem och använder dem i sitt s. k. fjädergarde.

FÄRDIGHETER: FINNA DOLDA TING 8, HOPPA 10, NÄBB 10 (1T8), SMYGA 11, UPPTÄCKA FARA 10.

Svart tiger: Den svarta tigern dväljs i österns ångande djungler där den smyger omkring bland de övervuxna templen från svunna civilisationer. Den är sitt hemlands obestridde härskare, kall och beräknande på ett helt annat sätt än andra rovdjur (människor och alver undantagna).

FÄRDIGHETER: BETT 11 (1T10, HALV SB), FINNA DOLDA TING 13, HOPPA 12, KLOR 13 (2, 1T6), LYSSNA 12, SMYGA 13, SPÅRA 11, UPPTÄCKA FARA 15.

Fortsättning på sid 38

Fortsättning från sid 37

GRÅULV: DEN GRÅ ULVEN ÄR DET DJUR UR VILKET DE HÄNGIVNA FRAMAVLAT SINA FRUKTANSVÄRDA ULVAR, SOM LÖPER SIDA VID SIDA MED DE EDSVURNA KRIGARNA UNDER STRIDSTRUMPETERNA GÄLLA KLANG. DEN ÄR STOR, KRAFTIG OCH VILDSINT, MEN INTE PÅ LÅNGT NÄR LIKA INTENSIVT BARBARISK SOM SIN MAGISK FRAMAVLADE KUSIN.

Färdigheter: Bett 10 (1T10, halv SB), Finna dolda ting 8, Hoppa 12, Klor 13 (2, 1T6), Smyga 13, Spåra 8, Upptäcka fara 12.

Vit ispanter: På Tundrans istäckta slätter vandrar den vita ispantern, också kallad rätt och slätt vit panter eller ispanter. Den är ett finlemmat, målmedvetet, smidigt och oerhört snabbt djur som lätt hinner upp även det snabbaste bytesdjur. I djurvärlden står skickligare krigare och jägare knappast att finna.

FÄRDIGHETER: BETT 14 (1T8, HALV SB), FINNA DOLDA TING 13, HOPPA 16, KLOR 15 (2, 1T6), KLÄTTRA 14, LYSSNA 12, SMYGA 13, SPÅRA 13, UNDVIKA 16, UPPTÄCKA FARA 15.



Vit ispanter

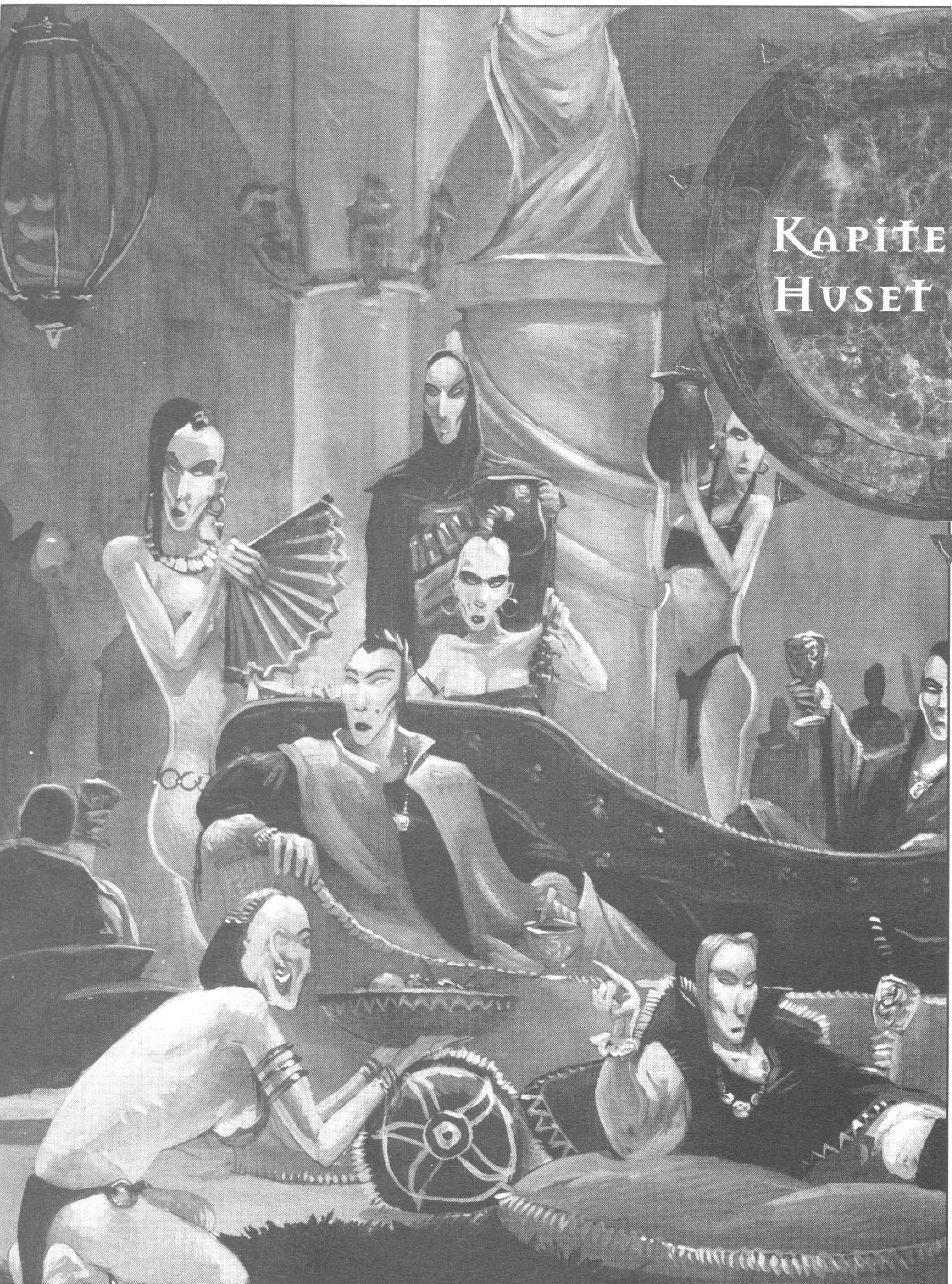


Svart tiger



Gråulv

Kapitel Fem: Huset Degas



Degas? Säg det inte ens. Inte någonstans i den kända världen hittar du så vedervärdiga varelser som här i Chronopia och huset Degas alver är de mest dekadenta, barbariska, ouppfostrat skabrösa individer som någonsin trampat chronopisk jord.

Du kanske minns att jag berättade för dig om de vilda alverna. De hämningslösa alver som var så barbariska, råa, brutala, perverterade, med sjuka, orena sinnen besudlade och förvridna av den chronopiska häxkittelns mörka inflytande att de förskjutits av sina egna klaner och tvingats att leva utanför klangemenskapen. Alltid beredda att offra en medmänniska för ett skratt, att knuffa av en oskyldig fotgängare från en av de höga broar bara för att höra hans plågade skrik under färden ned mot gatans stenar som slutligen kommer att ta hans liv. Farliga, oberäkneliga, djävulska demoner i kläder som åtminstone påminner om de vi människor använder. Nej, kanske inte jag, men det må så vara.

Alla alver från huset Degas är av samma skrot och korn som de vilda alverna. De är dekadenta till förbannelse, förolämpande arroganta och hämningslösa, fullständigt besinningslösa i sin vilda och brutalt desperata jakt efter skräckinjagande och överväldigande njutningar. Ingenting är för vidrigt, för osmakligt, för obehagligt för att hylla med vansinniga fester, orgiastiska utsvävningar för kropp och själ, gigantiska orgier med tusentals deltagare. De har till och med en egen bordellkedja på de Tusen fröjdernas gata: Röda lanternan, Lustans boning, Vidriga Veras, Den bundna slaven, De förtappades fristad och Avgrunden är bara några av bordellerna. Vad de gör där vill du inte veta. Det har inget namn, men det har ett pris. Jag kan avslöja att ett besök är långt ifrån riskfritt. Du kanske får ditt livs natt men använd åtminstone dubbla gettarmar och var ordentligt på din vakt, annars kan du få betala med ditt liv, ett onödigt högt pris för en natts ohämmad njutning, sodomistisk barbari. Stadens elaka tungor säger att det inte är i vinstsyfte, utan bara för att de skall få leva ut sina lustar. Eller som det gamla chronopiska talesättet säger: ”Varje alv från Örnets hus är också en alv från ett glädjehus.” Vad det betyder? Kortfattat: alla degasalver, kvinnor som män, lever sina liv som om de och alla i deras närhet vore lyxprostituerade, något som otaliga tempel- och magikerordnar moraliserar över till förbannelse. Vita molnets brödraskap har levererat flera bannbullor till furstinnan, Tertullianusor-

DEGAS SÄRSKILDA FÖRMÅGOR

Huset Degas särskilda förmågor skiljer sig något från de övriga husens. Siffrorna framför förmågans namn visar vilken av förmågorna i tabellen i kapitlet på sidan 8 i kapitlet *Hur du skapar en alv* förmågan ersätter.

3-4 TVIVELAKTIG BAKGRUND

Du har spenderat dina första levnadsår på ett inte alltför fördelaktigt sett och det går flitigt med rykten om dina eskapader i tornens korridorer. Du har svårt att få respekt, något som gör att du är en smula osäker på dig själv i alla situationer där du konfronteras med andra alver från Huset (-3 i CL på allt). Kanske har du gått på de Tusen fröjdernas gata i annat än njutningssyfte, jobbat som tjänare, städat avträden på Klingornas allians eller levt ett förnedrande liv som fånge hos gobliner i kloakernas djup.

26 HYRSVÄRDSKONTAKTER

Du tillhör en av de kraftigaste länkarna i den kedja mellan huset Degas och staden Chronopias fria kompanier som byggts upp av det intima samarbetet med Klingornas allians. Du känner 1T4 kompanikaptener och 1T10 sergeanter personligen mycket väl och dubbelt så många ytligt.

30 VEDERVÄRDIGT UTSEENDE

Under ditt välspacklade sminklager är du en sann styggelse, något av det fulaste som någonsin vandrat på Chronopias gator. Om din hemlighet skulle avslöjas skulle du inte längre få vara en del av den dekadenta gemenskapen. Din KAR sänks permanent till 3, vilket dock kan skylas med stadig hand och ett tillräckligt tjockt lager smink.

34 SEKTMEDLEM

Du tillhör en av de underjordiska sekter som lever och frodas i huset Degas övre kretsar. Ni ägnar er åt hopplös drogromantik, barbariska människooffer, sexuella promiskuösiteter och hysteriska kannibalistiska överdrifter så vedervärdiga att de inte ens skulle accepteras i excessernas högborg: Örntornet.

dens stormästare har fördömt dem i flera tal och skrifter och Bordobröderna har till och med hotat att i Galdermästarnas namn jämna Örnens torn, eller "den chronopiska ursynden blodiga näste" som de kallar det, med marken för att få det hela att upphöra. Vad Degas gör åt det? Det tar det hela med ro. För dem är den chronopiska tillvaron ett enda stort hyckleri. Allt är bländverk, illusioner. Ingenting är på riktigt – inte ens döden. Genom att leva ut sina mörkaste lustar tills de förtär dem tror de att de kan skaka av sig den ångest som deras insikter givit dem. Det är deras frälsningsväg, och varför skulle de ge upp den när resten av stadens innevånare är så förbannat trollskalliga. Om de har rätt? Jag säger inte att de har fel, men låt oss hoppas det. Annars sänker sig mörkret allt tätare över staden Chronopia. Det blir som om någon lade den i en dvärgisk kassakista, slog igen locket och låste med sjudubbla slag. Evigt mörker utan hopp om frälsning. Fast som tur är tar inte folk till sig allt som den här stadens galningar basunerar ut. Anklagelser, domedagsprofetior, påbud, deklamationer, kungörande, frälsningsförklaringar rinner av som vatten på en väloljad goblin. Det eviga skrikandet och skränandet har lärt folk att slå dövörat till.

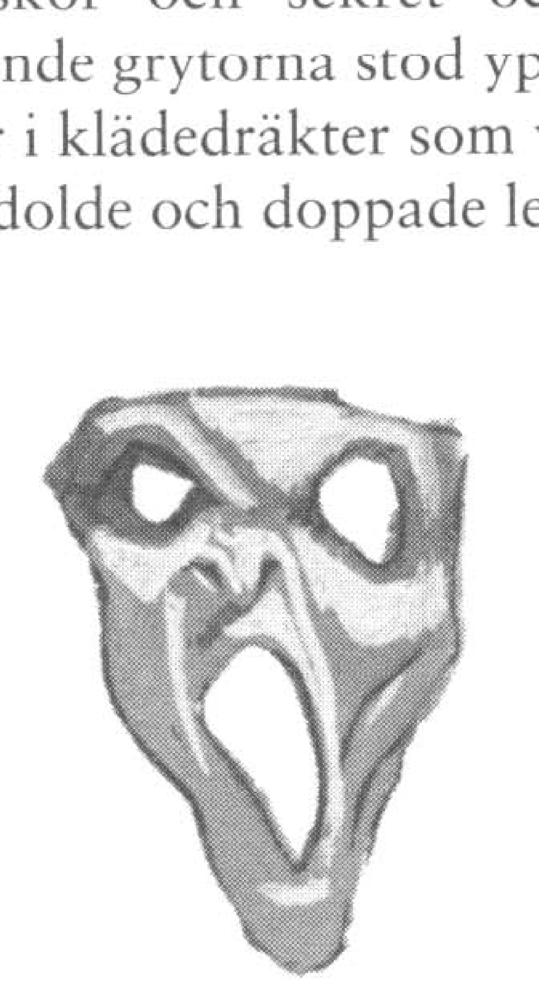
Om jag varit på något gästabud i Örntornet? Har man varit i Örntornet så har man varit på gästabud i örntornet, lyder ett chronopiskt ordstäv. Degasalverna, de fallna, festar från morgon till kväll och från skymning till gryning. Jo, jag har varit där, det vill jag lova och det var betydligt värre än jag hade förväntat mig. Varför? För det första var lyxen mycket osmakligare, utsmyckningarna mycket pråligare och pompan och ståten mycket livlösare än jag hade förväntat mig. Där huset Lysander slår på stort och kallar till gästabud för att stärka sina medborgare i kropp och själ, där slår huset Degas på gong-gongen för lyxens egen skull, för det i deras ögon sublima i excesser och frosseri, vilket gör att lyxen blir utan udd, utan finess och ack så mycket vedervärdigare och att dekadensen blir obehagligt påtaglig. Den nästan äter sig in till benmärgen med sina stora illaluktande och sakta ruttnande huggtänder. Vartenda hörn av deras palats, varje sal, varje liten



nisch och prång är helgat åt det totala förfallet. När man stiger in genom palatsportarna lämnar man Chronopia bakom sig och träder in i en helt ny värld. Man inser att huset Degas alver har lika lite respekt för andra levande varelser som vi har för lorten under våra stövlars sulor. De ser på oss människor som vi ser på insekter, kortlivade dagsländor. För dem är vi något man trampar på. Visst, jag hade hört det tidigare, men aldrig förstått vidden av det förrän jag deltog i Skräcknattens maskeradbal. De mänskliga tjänarna var reducerade från individer till inred-



ningsdetaljer, fastkedjade vid väggar, tak och golv blev de till levande kandelabrar, ljuskronor och klädhängare i förödmjukande sparsmakade kläder. Stående på alla fyra utgjorde de stolar och bordsben, över deras såriga ryggar låg tjocka skivor av spegelblank marmor. Maten och vinet och soman flödade. Det var griljerad björnstek med honungskorv, goblinspäckad stadsvakt med vaktelögon, tryffelfyllda svintarmar, såser gjorda på onämnbara kroppsvätskor och sekret och vid de stormkokande grytorna stod yppiga alviska kvinnor i klädedräkter som visade mer än vad de dolde och doppade levande råt-



Masker

Huset Degas magiker har på furstinnans begäran skapat ett antal magiska masker till Husets skrattande lönnmördare pierroterna, Degas fienders ständigt lika retsamma gissel, det oåterkalleliga dödshot som ständigt vilar över dem som korsat Husets vägar. Vid spelets början kan maskerna köpas för BP (kostnaden anges inom parentes efter maskens namn), medan de efter det att spelet börjat endast kan erhållas om pierroten förtjänat dem genom hård, lång, trogen och, framför allt, blodig tjänst. (I vissa fall kan de tilldelas pierroten om det är nödvändigt på grund av uppdragets karaktär). Flera maskers egenskaper kan kombineras i en mask, men det kostar 2 BP extra per mask (en mask med både Bestens ansikte och Riddaren skulle alltså kosta 6+5+2=13 BP)

BEDRAGAREN (5 BP)

Masken kan anta formen av vilken som helst person som pierroten lagt ögonen på när han burit masken. Den anpassar även pierrotens kroppshydda, röst och kroppsspråk, men varken den eller pierroten har någon som helst kunskap om vad som rör sig i originalets huvud. Används ofta när ett diskret mord ägt rum på en maskeradbal. För att skyla över mordet följer pierroten med sina kamrater, sin gemål eller sina gäster hem i egenskap av den avlidne, för att sedan försvinna under mystiska omständigheter en dag, en vecka eller en månad senare. Masken drar 1 PSY-poäng per timme.

BESTENS ANSIKTE (6 BP)

Masken ger bäraren ett gigantiskt hårigt varulvsgrin, långa skarpa huggtänder och klor skarpa som cerianska klingor. Klorna gör 1T6 i skada, bettet 1T8 (halv SB). Bägge de naturliga vapnen används med färdigheten Slagsmål. Masken kan aktiveras till en kostnad av tre PSY-poäng upp till fyra gånger per dag.

DÖDSMASKEN (5 BP)

Masken läggs över offrets ansikte. I samma ögonblick som den får kontakt med ansiktets hud suger den ut all offrets livskraft och formar sig efter ansiktets form. Två stridsrundor senare är den olycklige död och masken, som bränt bort all hud och stora delar av ansiktets kött, innehåller den dödes minnen vilka kan överföras till pierroten, en process som tar en stridsrunda och kostar fem PSY-poäng.

FÖRFÖRAREN (5 BP)

Bäraren framstår i samtliga betraktares ögon som underskön, en gudagåva till det motsatta könet, en casanova utan motstycke i den kända världens historia. Bärarens KAR höjs till 25 när han bär masken, vilket kostar 1 PSY poäng per timme.

GYCKLAREN (8 BP)

När masken aktiveras (5 PSY-poäng, tre gånger per dag) blir bäraren under 1T8 stridsrundor en veritabel guttaperkaboll, snabbare än ett skenande troll och smidigare än den vigaste Aramasalv. Pierrotens SMI, förflyttning och SMI-baserade färdigheter ökar med 10 (!!!) under varaktigheten. Han får också utföra en extra handling i varje stridsrunda (om ni använder er av det avancerade stridssystemet i *Vapen och rustningar i Chronopia* ökar hans handlingar med 2 oavsett hur många han hade tidigare).

RIDDAREN (5 BP)

Masken skänker pierroten 4 poängs naturligt skydd, utöver eventuella rustningar, under 1T10 stridsrundor. Masken kan aktiveras upp till fyra gånger per dag till en kostnad av två PSY-poäng.

TROLLNYLLET (7 BP)

Masken, som för övrigt inte liknar ett troll det minsta, förlänar bäraren övernaturlig styrka. STY, FYS och STO höjs med 6 under 2T6 stridsrundor. Masken kan aktiveras upp till tre gånger per dag till en kostnad av fyra PSY-poäng per gång.



tor i ost och olja. Du kanske har hört talas om Degas furstinna. Hon var givetvis också där med sitt piskade och brottsligt lojala tusenhövdade harem med vilket hon idkade älskog uppe på ett podium. Ja, det är sant. De som inte klarar av att leva

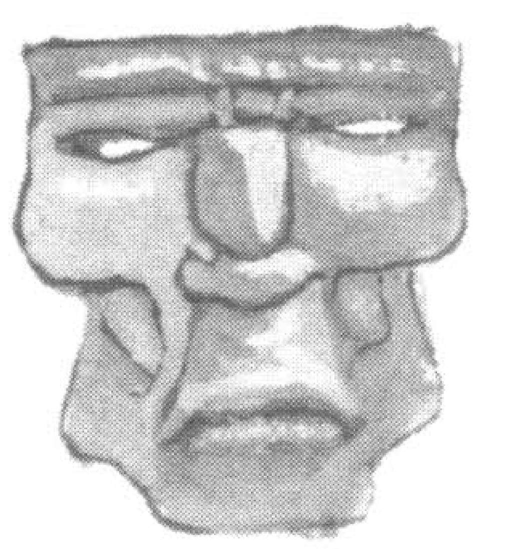


upp till hennes krav, uppfylla hennes övermänskliga behov, de kastar hon till kockarna för att låta dem tillredas sakta över öppen eld. Allt eftersom kvällen led blev excesserna grövre och grövre, väggarna blodigare och blodigare och de hysteriska



skratten högre och högre, även om de ibland klingade ensamma i palatskorridorerna som var tomma och livlösa, eftersom de flesta av gästerna antingen bragts om livet, flytt i panik, kollapsat av den fysiska ansträngningen och drogerna eller lagt sig att sova ruset av sig i något illa dolt kärleksnäste.

Det enda Degas håller högre än lyxen



och de skabrösa utsvävningarna är skönheten, som de själva håller vid liv på konstlat vis. Visst, det är sant att Degas kvinnor är de skönaste varelser som någonsin satt sin fot på Chronopias gator, men deras skönhet ligger på ytan, i deras tjocka lager av smink, lotuspuder, rouger, salvor och sekudafettsbaserade oljor. Under dem har deras förkärlek för oanständigheter och obändiga vilja till skönhet fått deras anleten att förtvina. De alkemiska preparaten har grävt djupa gropar i deras kinder, frätt deras läppars röda glans och gjort deras leenden livlösa. Det är Degas förbannelse. Att deras strävan efter skönhet gör dem fulare och mer frånstötande för varje dag som går. Varje morgon måste ytterligare lite smink till för att de skall kunna hålla skenet uppe inför sig själva, sina örnbröder och resten av stadens innevånare. Hur det kommer sig att jag vet? Varför du skall tro på allt som ett puckelruggigt, skelögdt litet goblinliknande missfoster som jag säger? Var inte näsvis unge man. Det kan kosta dig... NÄSAN!!! Släppa? Jag? Varför då? Du ber så hemskt mycket om ursäkt? På dina bara knän? Om du inte aktar dig har du snart inga knän kvar att be på, men låt gå för den här gången. Då har jag alltså räddat livet på dig igen. Du förstår inte riktigt? Vill att jag skall förklara? Eftersom jag inte dödade dig har jag räddat ditt liv, vilket betyder att du är skyldig mig en stor gentjänst. Det kanske verkar konstigt för en lelös bonnläpp som du, men så fungerar saker och ting här i staden Chronopia. Var var jag nu? Just det! Strunt i det? Du vill höra om Husets affärer? Tja, det är väl möjligt och de är inte fullt ut lika skandalösa som deras leverne.

Huset Degas har fyra stora underhus, vilka är en ovärderlig hjälp för dem i kampen mot Aramas som är deras huvudfiende. Ett öppet krig håller på att blossa upp mellan de bägge, och det, grabben, kommer ingen av dem att vinna på. Vad de slåss om? Det trodde jag att alla visste – de slåss om soma. I en nedgången stad, så tyngd av depressioner och förlorade möjligheter som Chronopia behöver alla en tillflyktsort, någonstans att finna livets mening. En del väljer tempelbackarna, men desto fler tar

till flaskan eller drogerna, soma, svart tobak, tokjuice och tokgräs, för att för några alltför korta ögonblick fly den grå vardagen och sedan obarmhärtigt tvingas kraschlanda i den chronopiska verkligheten. Då blir ångesten ännu större och behovet av flykt likaså och man fattar återigen flaskan om halsen och tömmer den så snabbt man kan. Det säger sig självt att det finns fruktansvärt mycket pengar att tjäna på att sälja något som, i alla fall temporärt, lättar ångesten. För att kunna kontrollera handeln har man ett underhus, Kalix, som sköter inkasseringen och distributionen och tar itu med dem som vägrar att betala. Behöver jag säga att det händer att Kalix ofta hamnar i klinch med andra hus, nu senast med Belisarius underhus Titus och Serinda. Åsikterna om vem som var skyldig vem pengar gick en smula isär. Huset Fejas är också utmärkta inkasserare, och de driver också några mindre värdshus i Meledith med närmaste omnejd, värdshus som den brundusiske handelsfursten Imbar och dvärgklanen Fodrun försöker köpa upp. Fejas svarade med att slå till mot Imbars råttfarmar, vilket renderade dem ett mothugg från alvhuset Avalonia, ett underhus till Cerias, som har ett mycket intimt samarbet med Imbar. Det ryktas att Degas nu försöker övertala Aramas att göra gemensam sak mot Lysanders underhus Blank, då denne inkräktar på deras territorium i Rökstaden, där underhuset Jiand dessutom har ett långtgående mörkermagiskt samarbete med stormogulens mästermystiker, vilket de hotar att bryta om inte avtalet med Blank rivs, vilket stormogulens hemliga finansiärer givetvis inte vill låta inträffa. Vilka de är? Ingen aning, men vissa säger att det rör sig om handelshuset Roteri, som i sin tur skall ägas av den Hängivne handelsfursten Joseph Kranks bulvan Moltas. Sedan har vi huset Aladri*, beläget i Ormtornet, alldeles vid Bataljtorget där också Klingornas allians ligger, vilka är ännu dekadentare än de sanna degasalverna, men det är en annan historia...

*Huset Aladri beskrivs detaljerat i Hyrsvärdet handbok i *Spelledarskärmen. Huset Ventura är inte alls av samma skrot och korn som de andra alverna.*

DISTRIBUTOR



Du är en av de viktigaste kuggarna i huset Degas jättelika maskineri, den listige, smidige, taktfulle, överlägsne, råbarkade och kalle distributorn. Du som förser staden Chronopia med en aldrig sinande ström av soma, gul och röd lotus och svart tobak. Dagar som nätter befinner du dig på staden Chronopias gator, ständigt på jakt efter nya kunder, avtal som skall slutas, partier som skall levereras, varor som skall testas och små skuggyngel som gått över gränserna, trott sig vara för mer än de är och måste märkas. Hur många balar svart tobak och tokgräs, hur många kaggar soma och tokjuice som passerat dina händer har du ingen aning om. Men det skulle nog räcka för att fylla Evighetspalatset. Det är du som ansvarar för att de feta sabranska mystikerna, marajiputternas moguler, bordellmammorna och stadens rök– och kristallskallar är nöjda med vad de får.

Överallt dyker du upp, din närvaro är lika välkommen i de finare salongerna där noblessen försöker imitera ditt folks dekadenta leverne som i Rökstaden, i hamnkvarteren och på de Tusen fröjdernas gata. Ditt kontaktnät sträcker sig från lufthamnarnas sjaskiga barer, genom alvhusens balsalar och handelsfurstarnas palats till gatans smutsiga tiggare och missbrukare, till neddekade hyrsvärd, och forna hjältar som förlorat all sin glans. Helt enkelt alla som valt att drömma bort sitt liv med en flaska soma i handen, ständigt beredd att föra den munnen för att jaga bort verkligheten som skrikande tränger sig på.

När du rör dig genom stadens alla skikt är du utsatt, folk vet vem du är och vilket ditt ärende är och med din dyrbara last är du ett lockande byte för många av stadens skumraskelement, men efter deras första försök brukar de ha lärt sig en läxa, en läxa som gör att de aldrig återvänder i samma ärende. Förmodligen återvänder de ingenstans...

YRKESFÖRMÅGA

Distributorn har ett extremt väl utbyggt kontaktnät. Han känner alla och får höra allt av intresse som inträffar i de delar av staden där han arbetar (1T6 kontakter som åtminstone verkar vara pålitliga, men i Chronopia skall man aldrig lita på någon!). Hans verksamhet har också gjort honom rik, varför han får ytterligare +5 på sitt slag för Startkapital. Han kan också skilja de droger som florerar på Chronopias gator från varandra genom att lukta på dem.

YRKESFÄRDIGHETER

- Administration
- Dra vapen
- Hasardspel
- Kunskap om droger
- Muta
- Räkning
- Undre världen
- Vapenfärdigheter (2)
- En valfri färdighet

STARTUTRUSTNING

Distributorn bär alltid med sig en liten väska innehållande varuprover. Han får dessutom ett handvapen och en, två eller fyra stora livvakter beroende på vilken erfarenhetsnivå han valt.

• Trots att huset Degas adelsmärke är deras flagranta dekadens, deras excesser i excesser, förhåller sig distributorerna förhållandevis kallsinniga till droger. De har sett vad de gör med folket på gatorna såväl som i tornens högsta kammare och avstår därför helt från att besudla sina kroppar med sådant. De är visa nog att profitera på andras olycka, men själva hålla huvudet över vattnet, vilket ses som kallt och beräknande till och med av deras örnbröder.

PIERROT

Du är en pierrot, en maskbärare, en beslöjad dräpare, en maskerad hämnare, en skrattande dödsbringare, en hängiven släckare av livets ljus, en underhållare av sällan skådad skicklighet, en stor begivenhet för dem som uppskattar den sköna teaterkonsten och otvivelaktigen de påkostade maskeradbalernas okrönte konung. Skickligt framför du bisarra, halsbrytande pantomimer under Husets vanvettigt överdrivna orgier, där den rogivande soman och den upphetsande tokjuicen flödar ur ekfaten och kaggarna som vatten ur Gordbergens vattenfall och där de fjättrade slavarna, de skräckslagna och underdåniga tjänarna och de perplexa glädjeflickorna reduceras till förbrukningsbar rekvisita, samtidigt som du vaksamt letar efter ditt nästa offer. Ackompanjerad av uppmuntrande tillrop slungar du dig genom luften, svingar dig i kristallkronorna, jonglerar med de halstrade mastodonttestiklarna, slår volter från våningens ena sida till den andra. Då du funnit vad du söker avslutar du din föreställning under kraftfulla applåderåskor och presenterar dig med ett brutalt, iskallt och hysteriskt skratt innan du bringar den stackaren om livet på ett nytt innovativt maner.

Du är Örnens hus dödsängel, dess berömda långa arm som Husets fiender fruktar så mycket att de knappt vågar nämna er vid namn. En underhållare, men samtidigt en mycket skicklig lönnmördare, med magiska masker till hjälp. Maskerna är skapade av huset Degas perverterade magikeroch de gör dig till en i det närmaste oövervinnlig motståndare, förvandlar dig till ett rytande monster, skänker dig förtrollande krafter eller slukar dina offer. Klädd i komikerns färgglada kläder försvinner du ut i den Chronopiska natten för att målmedvetet söka upp ditt offer och bringa honom om livet, se till att han aldrig mer vaknar för att se solen stiga upp bakom berget Silvertopp och Evighetspalatset. Din största makt ligger i att ingen känner ditt egentliga utseende, ingen har någonsin sett dina anletesdrag. Bakom masken är du någon helt annan än den gäckande dödsfågeln...

YRKESFÖRMÅGA

Pierrotens yrkesförmåga är att han, förutom lönnmördarens yrkesförmåga, också får två valfria yrkesfärdigheter från ett annat yrke till FV 5 samt yrkets startutrustning utan extra kostnad. Detta för att representera hans andra identitet.

YRKESFÄRDIGHETER

- Akrobatik
- Dra vapen
- Gyckelkonster
- Hantera fällor
- Låsdyrkning
- Skådespeleri
- Vapenfärdigheter (3)
- En valfri färdighet

STARTUTRUSTNING

En pierrot har en harlekindräkt och magiska masker till ett värde av 5, 10 eller 15 BP beroende på vilken erfarenhetsnivå han valt. Han får också inbrottsverktyg av yppersta alviska kvalitet och två valfria lättare vapen.

• Pierroterna brukar, när de bragt ett offer om livet och vill visa att det återigen var huset Degas som straffade sina fiender lämnar de efter sig två teatermasker i miniatyr – en med ett leende på läpparna (pierroten själv) och en med tårar i ögonen (det olyckliga offret).

• Det sägs att alla pierroter lever ett alldeles vanligt liv vid sidan av sina mordiska utsvävningar bakom masken, att de är respekterade distributorer, bordellföreståndare, diplomater eller drivna duellanter, gardeskaptener och kommendenter.





Kapitel Sex: Huset Ventura

Inte lika överlägsna, inte lika måna om prakt och flärd, inte lika vilt tilltagna i sina utsvävningar och inte lika osmakligt dekadenta. I mina ögon är de de enda alver som vet att föra sig någorlunda – men talar man om alver så säger det inte särskilt mycket.

Ett hus som skiljer sig ganska avsevärt från de andra husen är huset Ventura. De uppvisar inte alls samma dekadens, samma ångest, samma frustration över en evighetslång existens på en så gudsförgäten plats som helveteshålet Chronopia, som de andra stadsalverna. De brister inte ut i ett okontrollerat frosseri i kroppsliga njutningar eller hysterisk jakt på excessernas excesser. De eftertraktar inte den överdrivna lyxen, de sprider inte skinande dubloner omkring sig som om de vore gjutna av goblinträck eller kloakdynga, de njuter inte av att ägna sig åt promiskuösiteter eller att klä upp sig i påfågelsliknande kreationer i skrikande färger. Istället lever de ett liv på den gyllene medelvägen utan att unna sig mer än de behöver, klär sig i, med alviska mått mätt, enkla kläder utan onödigt prål, guldbroderier, ädelstenar, sabranskt siden och paljetter av vindusisk pärlemor, avstår från den alviska kokkonstens mest exklusiva råvaror, tar ett glas vatten istället för femtioårigt moleriskt vin, soma eller tokjuice till maten och samlar i stället dublonerna på hög, i drivor, kullar, berg och hav för att uppnå extas när dublonerna rinner mellan fingrar på dem och de klingande mynten ger upphov till ljuv musik. Då rinner snålvattnet till som hos ett hungrigt troll som dreglar över en nystekt bostoksoxe. Om venturanerna brukar de andra alverna säga att "det bor en liten gniden dvärg i var och en av dem". Du tycker att det verkar stämma? Jag är böjd att hålla med dig.

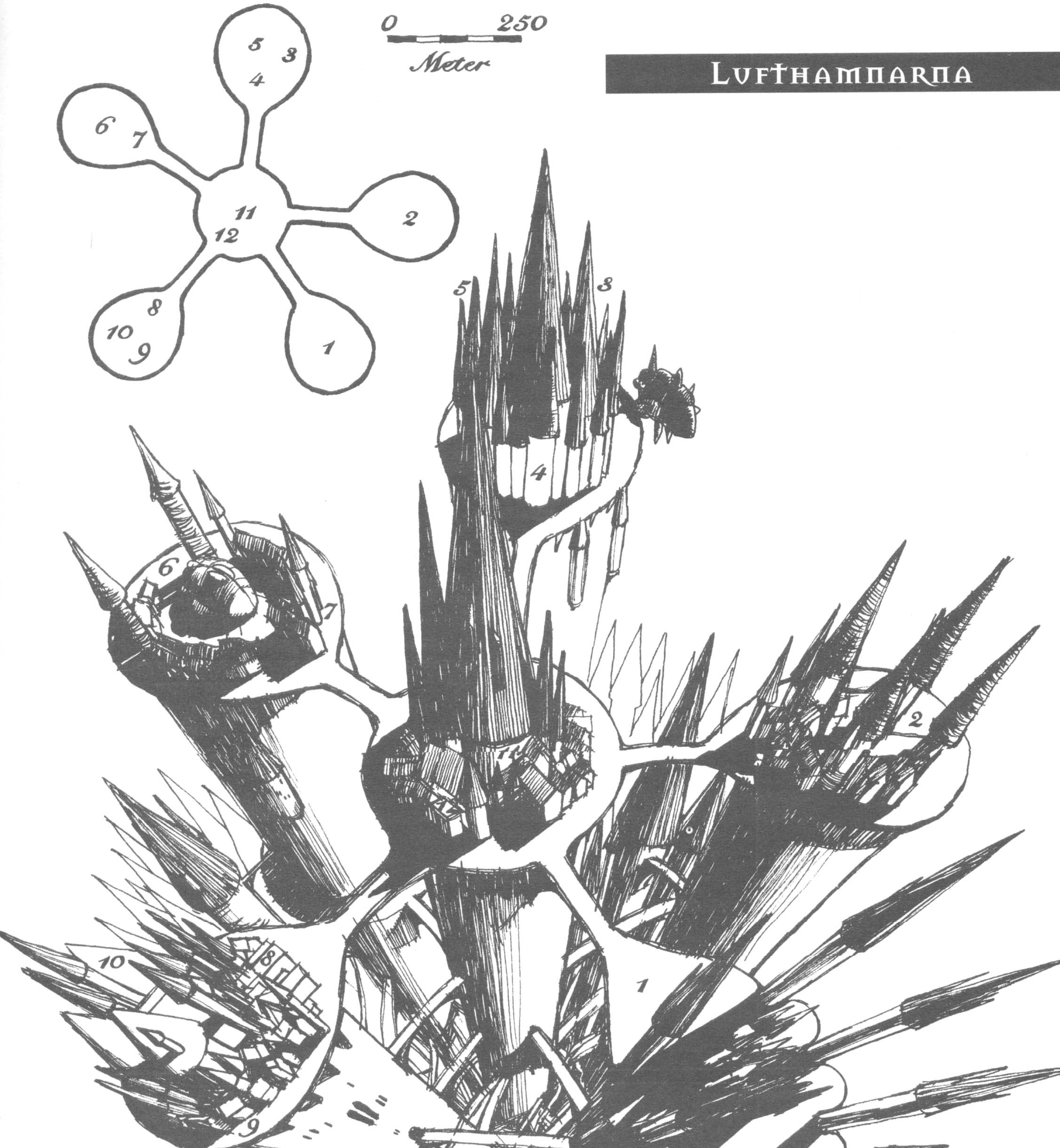
Det sägs att furst Ventura skulle ha råd att köpa Evighetspalatset om han bara lossade en smula på penningpungen. Hans snålhet är minst sagt legendarisk, även om han själv givetvis kallar sig sparsam. Jag minns att furst Belisarius skall ha frågat honom hur det var möjligt för hans rikedomar att fortplanta sig som brunstiga gobliner när skattkammaren var försedd med ett dvärgsmitt kyskhetsbälte i solidaste lirium. Vad han svarade? Ingenting. Han bara log. Du förstår, venturanerna är Chronopias främsta diplomater och fursten själv den främsta av dem alla. Han har lyckats hålla huset Ventura utanför alla konflikter mellan de Stora husen under det senaste milleniet. Inte en enda gång har de dragits in i stridigheter med mäktiga fiender, trots att det har varit nära några gånger.

Lufthamnarna

I de allra högsta tornen, närmast himlen, där tinnarna klyver molnslöjorna som högländarna klyver Hängivna i de norra vildmarkerna, har man byggt lufthamnarna, landningsplatser för de förmögna långväga resenärer som når staden Chronopia med luftskepp. Men lufthamnarna är inte bara en plats dit den överflödiga lyxens representanter färdas, de är också en plats för korruption, smuggling och andra olagligheter. Det sägs att den enda plats som överträffar lufthamnarna i brottslighet är Grytan.

En typisk lufthamn är utformad som en ring av höga torn med ytterligare ett torn i mitten, som ett nav, från vilket broar löper ut till de andra tornen, ankringsplatserna och sekudanästena. Himlaporten, den lufthamn som beskrivs här, ägs till större delen av huset Ventura och det mystiska Vandrande flammans handelshus, enligt ryktena en bulvan för den sabranske handelsfursten El Betu. Den ligger i Melediths yttersta utkanter, på andra sidan floden, precis på gränsen till den Stora parken. På toppen av det mittersta tornet har stadsvakten slagit upp sina kaserner (11) för att övervaka det utbyte av varor och tjänster som sker här och se till att lugn råder under dygnets alla timmar. I tullhuset (12) förtullas alla tullpliktiga varor, men trots att i stort sett alla varor är tullpliktiga (sabranskt siden, rött salt, vitt salt, blått salt, sandelträ från Kannibalöarna, kryddor från Solnedgångens öar, pälsverk m. fl.) är det sällan någon som besöker tullhuset. I stället mutar man den slöögda stadsvakten. Ingenstans är korruptionen inom stadsvakten så utbredd som i lufthamnarna och därför är oftast tullhuset "Stängt tills vidare". Tre av de fem övriga tornen ägs av huset Ventura. Det ena, Stormtornet, tjänar som högkvarter för Husets berömda stormfåglar, där de har en mekanisk verkstad för reparationer (5), en brygga för lastning och lossning av större luftskepp (3) och stormfåglarnas torn (4). Det andra tornet (1) är reserverat för sekudor och olika landningsplatser och stallplatser hyrs ut åt andra hus. Sämre bemedlade kan här även hyra sig en sekuda till en kostnad av 100 silvermynt per timme. Det tredje tornet, Förlustelsernas torn, är en dekadensens högborg skapad av huset Ventura i rent vinstsyfte, för att suga ut de sista dublonerna ur alla stenrika, neddekade handelsfurstar som vill få njuta av den perversa chronopiska atmosfären. Här blandas det värsta och skitigaste patrasket, de brutalaste sluskarna, de styvnackade smugglare, de svartmuskiga luftpiraterna och de barbariska kaptenerna med bortskämda alviska ädlingar, uttråkade furstebarn och lusthungrande svältfödda kvinnor från Chronopias övre skikt som inbillar sig att umgänget med den vildsinta pöbeln skall få dem att få utlopp för sin inneboende uppdämda ångest. Här lägger de till med sina luftskepp, gasballonger och sekudor för att njuta av de dekadenta frukter lufthamnen har att erbjuda. De sammanstrålar vid Skelande hunden (9), ett utomordentligt sliskigt hak som drivs av Berboro, den baskaliske tjurdräparen, Solskivans somabar (10) och Vinternattens älskare (8), en av Chronopias största inrättningar för spel, dobbel och blodiga dueller (Arenan givetvis undantagen). Här utmanar man varandra på strider till liv och död över ett stop svart tobak eller ett glas soma eller tokjuice. Venturianerna själva avhåller sig pliktskyldigt småsnålt ifrån att sprida pengar omkring sig eller ägna sig åt bisarra förlustelser. El Betu äger Molnbasaren (2), en jättelik marknad där allsköns suspekta varor byter ägare under hans sabranska krigares beskydd mot en smärre avgift som går direkt till den stolte ökenriddarens skattkammare i Tabari, och det torn i vilket den dvärgiska klanen Vandor har hyrt in sig och startat en mekanisk verkstad (6-7) för reparationer och underhåll av luftskepp.

Lufthamnarna



VENTURAS SÄRSKILDA FÖRMÅGOR

Huset Venturas särskilda förmågor skiljer sig något från de övriga husens. Siffrorna framför förmågans namn visar vilken av förmågorna i tabellen på sidan 8 i kapitlet *Hur du skapar en alv* förmågan ersätter.

5-6 SJÖVANA

Du har följt med på otaliga handelsresor över de tio världshaven och har en naturlig fallenhet för att vistas till sjöss. Du kan aldrig bli sjösjuk eller drabbas av liknande besvär till sjöss.

9-10 UTHÅLLIG SIMMARE

Du är en oerhört uthållig simmare och kan simma timme ut och timme in utan att du någonsin tröttas. Förmodligen skulle du, med lite tur och förutsatt att du hittade proviant under vägen, kunna simma ända till Solnedgångens öar.

17-18 RIK

Du tillhör en av Husets rikare familjer, vilket kanske inte är så konstigt eftersom ni så sällan spenderar de pengar ni förtjänar. Du får +10 på ditt slag för startkapital.

27 HÄRDIG MOT ELEMENTEN

Du är extremt härdig mot elementen, en egenskap som nedärvts från dina anfäder. Du har +10 på alla motståndsslag mot elementen.

Huset har en egen skola i vältalighet, en retorikens högborg, där man lär sina adepter att formulera sig, lägga ord i andras munnar, övertyga, diskutera och argumentera, undvika cirkelargumentationer, truismer och tautologier annat än när de tjänar sitt syfte. Hela den venturianska administrationen, det sparsmakade hovlivet är en intensiv diplomatkennel, en plantskola för framtida kommissionärer, konsuler, förhandlare och ambassadörer. Ventura är det enda Stora hus, handelshus, magikerorden, akademi, skola eller maktfaktor här i staden Chronopia som har ambassader eller konsulat på i stort sett alla viktiga platser i hela Chronopia. De tar så allvarligt på diplomatin att ett helt underhus med byråkrater och akademiker, huset Heliot, ägnar all sin verksamhet åt det. I Stubbstan, i de brundusiska kvarteren, här och var i Meledith, på Tempelbackarna, i Wongostan, i drakoniternas kvarter, i högländarnas kvarter, i sabranernas kvarter – ja, till och med i Rökstaden, har de lyckats få bygga torn med plats för representationer. Varför? För att främja kontakterna mellan husen och ytterligare förstärka intrycket av vad de kallar fredlig samexistens, ett begrepp som låter som ren gallimatias för en gammal anfrätt chronopier som jag, men det fungerar ju, så något bra måste det ju vara. Dessutom är det deras underhus Sarasol som bygger husen och då passar man alltid på att bygga till några extra våningar, ett par extra torn och ett extra litet prång här och där som man kan hyra ut till någon rik handelsfurste eller gniden wongosisk köpman som tröttnat på sina glappkäftade grannar.

Däremot vet furst Ventura hur man suger märgen ur benen, plundrar, ruinerar och formligen krossar mindre hus, mänskliga handelshus, gladiatoragenturer, svärdskolor, magikerordnar och tempelordnar utan mäktigare finansiärer bakom sig. Därför kallas han för de ensamma, svaga och sjukas nemesis, men sådana kommentarer rör honom inte ryggen. Han vet att det är dumt att ta risker, särskilt i en stad som Chronopia. När de andra furstarna förbannar honom för att vara en större ynkrygg än den mest lelösa goblin, skrattar han tyst och påpekar att i samma stund som de står där och häver ur sig smädelser mot honom fylls bara hans skattkistor ytterligare. Varför inte de andra husen helt enkelt attackerar Ventura? Det kanske låter konstigt, men de har egentligen ingenting att vinna på det. Att starta ett öppet krig är enormt kostsamt, precis som det är kostsamt att försöka slå mot Venturas underhus, eftersom de alla är mycket starka och dessutom i flera fall har hårt knutna kontakter med Köpmännens gille. Dessutom inkräktar de inte i några av de Stora husens affärer. De håller sig helt enkelt på sin kant och så länge de inte gör något av de andra husen illa är det troligt att de kommer att låta huset Ventura vara ifred. Om inte någon försökt bryta trenden? Jo, Degas har faktiskt ett par gånger försökt starta krig mellan Ventura och Lysander genom att låta sänka några av Lysanders kortgående fartyg och försöka få det att se ut som om Venturas beryktade pirater varit ansvariga, men det hela har både gångerna, via huset Venturas alltid så framgångsrika tysta diplomati, lett till att Lysander självmant administrerat vedergällningen. Kan man tala vett med Rodilio Lysander så kan man tala vett med ett frakiskt bergslejon med ett glödgat spett fastbundet i svansen.

Vad de sysslar med? Rent affärsmässigt menar du? Berättade jag inte det? Är du alldeles säker? Nåväl. Huset Ventura sysslar mestadels med handel. Vilka hus som inte sysslar med handel? Tyst och låt mig förklara. De för varor och passagerare med fartyg, luftskepp och karavaner över de tio världshaven till Solnedgångens öar och Kannibalöarna, till de stora ökenländerna, österns ångande djungler och de härjade högländerna. Deras flotta är den överlägset största av de Stora husens, kanske den största i hela den kända världen, och deras fartyg är oerhört snabba, till och med snabbare än gråalvernas smäckra jakter. De flesta av transporterna sköts av underhuset Anatol, men de seglar alltid tillsammans med ett par av huset Venturas fregatter. Huset Ventura och dess furste intresserar sig också för våghalsiga upptäcksresor bortom de stora ökenländerna, bortom österns ångande djungler, bortom högländerna och Nattländerna, till mytomspunna platser utanför den kända världens gränser, bortom de områden som nedskissats av Chronopias kartografer. Det är faktiskt den enda lyx han unnar sig. Fast det förstås, det är givetvis en investering. Vissa muttrar om att huset Ventura skall ha grundlagt en ny stad på andra sidan den Mörka atlanten, men det är förmodligen bara avundsjukt struntprat. Visserligen har man handlat mycket i städerna vid Bordoskusten, men jag vet inte. Å andra sidan skulle det vara ett alldeles utmärkt sätt att förklara varför huset är så fruktansvärt rikt fastän man vänder på vartenda usligt, litet kantstött silvermynt,

avstår från att göra några större investeringar i Chronopia och har knutit penningpungen med en riktig Boridusknut. Ja, man säger så för att Boridus Stålöga lyckades tygla en vansinnesdemon på Arenan genom att knyta en knut som demonen inte förmådde lösa.

Gråalverna? Vad menar du med det? Ja, det sägs att de och huset Ventura har väldigt goda förbindelser, något som diplomatiskt sätt givetvis är helt riskfritt för Huset. Gråalverna spenderar större delen av sina liv seglandes med sina stora flottar och flytande öar över de tio världshaven. Det fåtal gånger de stannar i Chronopia är det oftast för att hälsa på sina kusiner (de är faktiskt släkt med venturanerna och det finns de som säger att det är därifrån de senare fått sin snålhet) eller i sällsynta fall för att göra affärer med dvärgarna. Det är från gråalverna som venturanerna har fått sin otroliga uthållighet och sin förkärlek för det vilda fria livet. Det berättas också att det är av gråalverna som Venturas magiker skall ha lärt sig sina konster. De kan betvinga vädrets makter, få stormar att mojna, cykloner att blåsa upp, friska vindar att fylla seglen, smattrande regn att ösa ned, vågorna att slå lika högt som Chronopias torn och falla likt bilor över skeppsdäcken, klyvande dem som vore de av tunt papper. De kan frambesvärja gigantiska malströmmar som slukar fiendeflottornas skepp likt en hungrig rese äter råttor, få cykloner att suga upp dem ur havet och bära fartygen till fjärran stränder och frammana vildsinta, men lojala elementarvarelser, vattenandar, undiner, sylfer, djinner eller tämja världshavens månghövdade bestar och få dem att följa i skeppens kölvatten, lika lydigt som huset Lysanders vakthundar. Det är därför de har så lätt att freda sig till sjöss. Inga andra magiker behärskar gråalvernas hemlighetsfulla magi till samma fulländning som Venturas vindvävare och vågmästare – utom gråalverna själva förstås.

Var det något mer du nödvändigtvis ville veta? Bra, då skall jag bara ta mig en liten bit att äta innan jag fortsätter att berätta om huset Aramas och deras fasoner. Jag hoppas att du bjuder på en ordentlig mastodontstek i murmeldjurssås och ett stort stop av deras bästa dvärgiska öl...?

Huggare

Du är en av den venturianska flottans främsta krigare, ett fasansfullt rovdjur, en listig sabotör, en obarmhärtig hämnare, besinningslös dråpare och vildsint, blodtörstig jägare. Ditt rätta element är vattnet. När du omsluts av de gröna böljorna, det kalla, smutsiga vattnet, förbleknar alla andra intryck och du förlorar dig gärna lekfullt i de virvlande strömmarna och svallande vågorna, simmar ned till hamnarnas botten för att leta efter sedan länge glömda skeppsvrak och sägenomspunna skatter, för att känna den enorma frihet det blöta elementet ger dig. I vattnet är du oövervinnlig, ingen kan överlista, utmanövrera eller överraska dig. Du är en tystare, snabbare och dödligare jägare än de bordiska slaghajarna och sjöormarna. Du kan simma ikapp med charibernas stridskanoter och de smäckraste alviska galeonerna, färdas tyst under handelsskeppens kölar ända ut till de Stora reven.



I Husets tjänst, när du inte förlustar dig i era jättelika bassänger eller ger dig av på upptäcksfärd i den chronopiska underjordens sjöar, blir du en kallsinnad krigare, en målmedveten mördare, försvarare av huset Venturas heder, en kämpe på de yttersta murarna. Du bordar fiendeskepp, sticker brundusiska galärer i brand, smyger ombord nattetid på skepp som ligger för ankar utanför stadens hamnar, saboterar, borrar och bänder och sänker stolta skonare till havets botten samtidigt som du likt en havsdjupens mördare ser till att ingen överlever, att alla följer sitt skepp i djupet där de inte har någon att berätta sin historia för, att de panikslagna dör drunkningsdöden när sjöjungfrurna tar dem, eller kippar efter andan med en stor gäl på framsidan av halsen och låter blodet färga vågornas skum rött. Ohämmat svingar du dig i riggen, åker kana ner för segelduken, klättrar upp för stagen, in i hytterna, kajutan och kabyssen med din dolk glänsande mellan tandraderna. När du sedan lämnar fartyget efter fullgjort värv och dina besegrade fienders livlösa lekamen vajar i rånocken, när det kalla vattnet sluter sig omkring din kropp, då känner du att du lever.

YRKESFÖRMÅGA

De venturianska huggarna har en otrolig uthållighet och förflyttar sig med en häpnadsväckande hastighet under vattnet. De kan hålla andan i upp till fem minuter utan svårigheter (varje minut utöver det kräver ett lyckat FYS-slag, CL minskar med ett per minut) och rör sig med den dubbla angivna hastigheten när de Simmar. De får också gratis FV 10 i Simma.

YRKESFÄRDIGHETER

- Dra vapen
- Knopar
- Navigation
- Simma
- Sjökunnighet
- Undervattensorientering
- Vapenfärdigheter (3)
- En valfri färdighet

STARTUTRUSTNING

Huggarna har en mycket sparsmakad startutrustning. De får ett par lätta handvapen, en lättare rustning och ordentligt med sekudafett för att impregnera sina vapen och kläder och skydda dem från vattnets blöta och sälta.

• Vissa rykten säger att huggarna är resultatet av att en av gråalvernas furstinnor kopulerade med en slaghaj. Avkomman blev så gräslig att de något finkänsliga gråalverna själva inte ville befatta sig med ungarna utan skänkte dem till huset Ventura som uppfostrade dem. Ryktena berättar också att man, om man tittar riktigt noga, kan se rester av gälar bakom huggarnas öron.

• Då huggarna är enormt skickliga simmare har de lärt sig en fruktad anfallsteknik. De tar sats drygt tjugo meter under vattnet och arbetar frenetiskt upp en mycket hög hastighet innan de kastar sig upp ur vattnet som skjutna ur en dvärgisk bombard och landar på fartygens däck. (SL: För att göra attacken använder huggarna färdigheten Simma enligt samma regler som färdigheten Hoppa, se grundreglerna.)

Stormfågel

Du är en stormfågel, en huset Venturas flygande hämnare, en riskbenägen självmordspilot, en fruktansvärd stormvind av ond bråd död och förstörelse. I folkmun kallas du faran från ovan, döden från bortom molnen och den bevingade djävulen. Från ditt luftskepp i miniatyr, stålfågeln, konstruerat av Husets främsta vetenskapsmän, med lite motvillig hjälp från de flinka dvärgarna, ser du allt, hör allt och kan ta dig vart du vill. I din lilla stålbur, omgärdad av vingar klädda med små ballonger fyllda med alatium, jagar du fram mellan Chronopias tinnar och torn, över gator och torg, under broar och akvedukter, över floder och murar. Du utkämpar halsbrytande luftstrider mot Lysanders sekudaryttare, de Viktlösa, de Hängivnas griffoner, dvärgiska luftskepp och vansinniga drakvingeflygare hundratals meter ovanför närmaste gata eller torg. Skulle du störta vet du att du inte skulle bli någonting annat än en stor våt fläck på gatans stenläggning, men det oroar dig inte, du ser det bara som en ännu större utmaning, som om du tar naturkrafterna vid hornen och upphäver de lagar som dikterats av gudarna vid världens skapelse.

Ditt hem är i lufthamnarna och i luftens famn, bland molnen, fåglarna och de nyckfulla kastvindarna som med lite otur kan krossa dig och din farkost mot ett alltför närbeläget torns väggar. När vindarna blåser upp och den besinningslösa jakten drar igång, när du och dina kamrater skall landsätta Venturas gardister på fiendens borggårdar, när du lämnar utmattade sekudor och deras frustrerade ryttare bakom dig bara för att mötas av ett pilregn från ett av huset Cerias torn, då sjuder blodet i dina ådror, då lever du för spänningen och för huset Ventura.

YRKESFÖRMÅGA

Stormfåglarnas yrkesförmåga är deras härdighet mot elementen, deras förmåga att oavsett väderlek entusiastiskt, med fara för sina egna liv, spänna fast sig i stålfåglarnas läderselar och kasta sig ut i det chronopiska luftrummet. De har +5 på alla motståndsslag mot elementen. De får dessutom +5 på initiativslaget vid luftstrider.

YRKESFÄRDIGHETER

- Dans el. Målning el. Spela instr.
- Dra vapen
- Flyga luftskepp*
- Hantverk
- Mekanik**
- Orientering
- Sjökunnighet***
- Vapenfärdigheter (2)
- En valfri färdighet

*färdigheten gäller endast för stålfåglar, inte större luftskepp.

**färdigheten beskrivs i modulen *Dvärgar i Chronopia*. Om du inte har tillgång till den kan du ersätta den med en extra vapenfärdighet.

***färdigheten Sjökunnighet har i det här fallet ingenting med böljan den blå att göra utan innefattar samma typ av kunskap men för luftrummet.

STARTUTRUSTNING

Stormfågeln får ett par kraftiga skyddsögon, en kraftig läderrustning och en välrenoverad stålfågel.

• Det berättas att fursten av Ventura för att avsluta forskningen kring stålfåglarna tillfångatog några av klan Vandors främsta ingenjörer och efter intensiv övertalning (bland annat med hjälp av obskyra droger inhandlade via Degas) lyckades få dem att färdigställa och finslipa uppfinningen. När stålfåglarna stod färdiga och prototyperna hade provflugits i ödemarkerna långt ifrån staden, befriades dvärgarna från sina umbäranden och dödades.

• Stålfågeln har inte någon längre räckvidd (den måste tankas varje mil, eftersom motorn slukar enormt mycket svart gas, och dessutom har en ovanligt liten tank), men i gengäld är den betydligt snabbare än de stora dvärgiska luftskeppen. Den kan göra upp till 100 km/h och har plats för en person samt ytterligare last på upp till 100 kilo. På stålfågeln finns det normalt monterat åtminstone två stora automatarmborst.

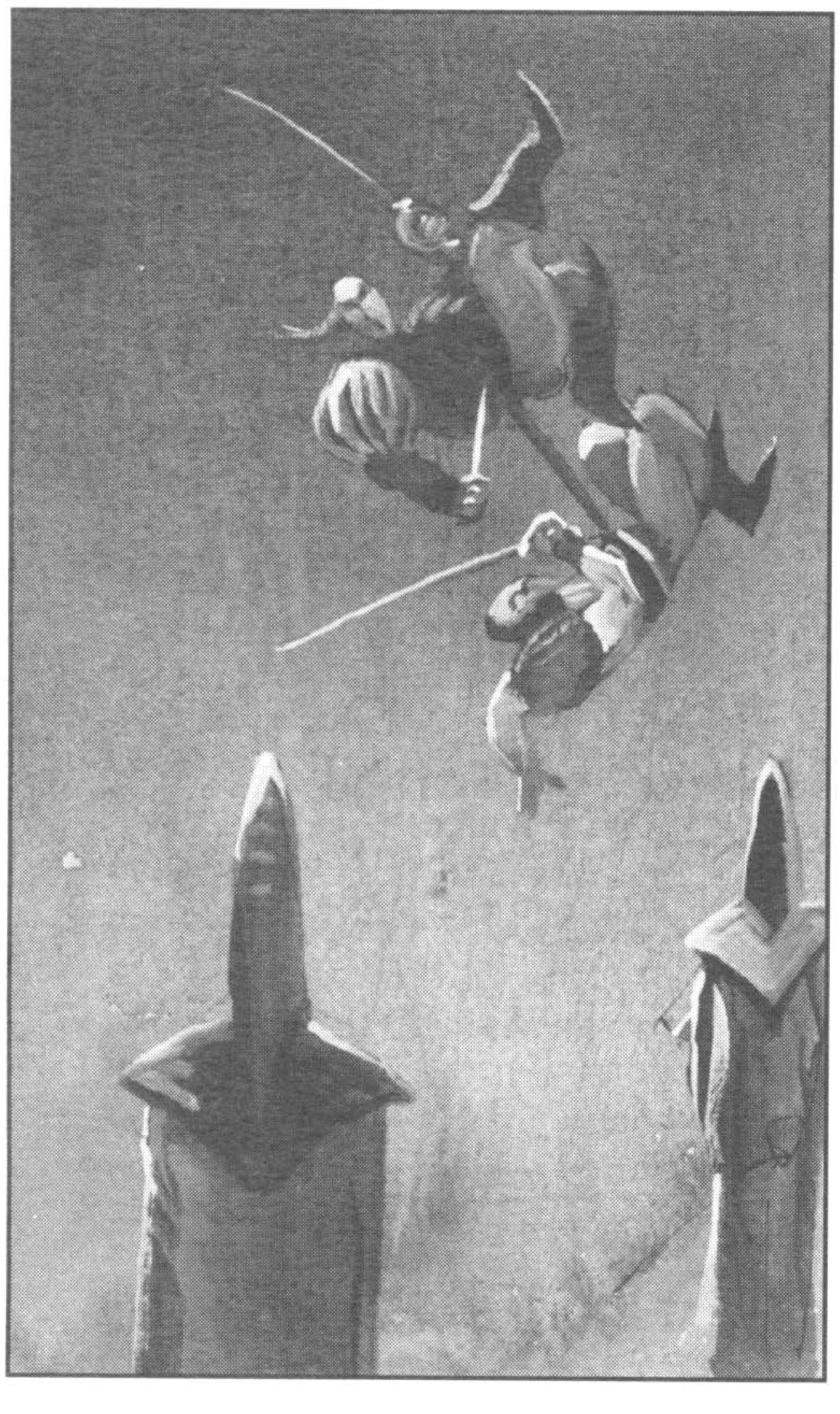




Kapitel Sju: Huset Aramas

Påfågelns hus gör verkligen skäl för sitt namn. De är de mest modemedvetna salongslejon som står att finna i den chronopiska floran av aristokrater och ädlingar uppklädda till tänderna. Och de vet dessutom hur man för en värja! Deras flamboyanter har inga likar när det kommer till regelrätta dueller.

Tack för maten! Det smakade verkligen utsökt, även om de rostade potatisflarnen var lite överdrivet flottiga. Sekudafettet de hade hällt över dem hade minsann räckt för att putsa hela huset Aramas soldaters värjor i åtminstone ett år, varenda morgon. Då kan de inte ha många värjor? Det var en skämtsam överdrift, inte ett försök till en vetenskaplig jämförelse likt dem som Vetenskapsakademin ägnar sig åt. Här i Chronopia skall du undvika att ta det folk säger alltför bokstavligt. Det mesta av de gutturala läten stadens virrhjärnor förmår att åstadkomma är nämligen värdelöst struntprat eller tomt skryt. Huset Aramas har för övrigt utomordentligt många värjor. De flesta av dem välpolerade och skarpslipade, redo att hugga in på potentiella motståndare och låta sig väl smaka av deras pinfärska blod. Deras krigare, flamboyanterna, som de kallas för sin driftiga stil, är kända för att vara de vansinnigaste våghalsarna i hela Chronopia. Inget akrobatiskt konststycke är i deras tycke för svårt för att prövas mitt



De Aramaiska fäktsalarna

Ungefär i mitten av det ståtliga Påfågelstornet ligger de berömda Aramaiska fäktsalarna, där de krigare, de stolta och våghalsiga flamboyanterna, som fört huset Aramas till en plats bland de Stora husen, genom halsbrytande räder och fullständigt dödsföraktande överfall, anfall och bakhåll på Husets fiender, håller till. Särskilt utsatta har huset Degas och deras bundsförvanter varit. Det ryktas att till och med den dekadenta, manslukerskan till furstinna som residerar i Örntornet under stundom slitit sitt hår i frustration över flamboyanternas oerhörda fräckhet att ro i land de mest fördömda uppdrag, att lyckas med det omöjliga. Fram till de magnifika portar som skiljer fäktsalarna från omvärlden leder en mäktig bro. Fasaden pryds av statyer föreställande Husets många fäktmästare som dött hjältedöden för Husets och sin egen ära.

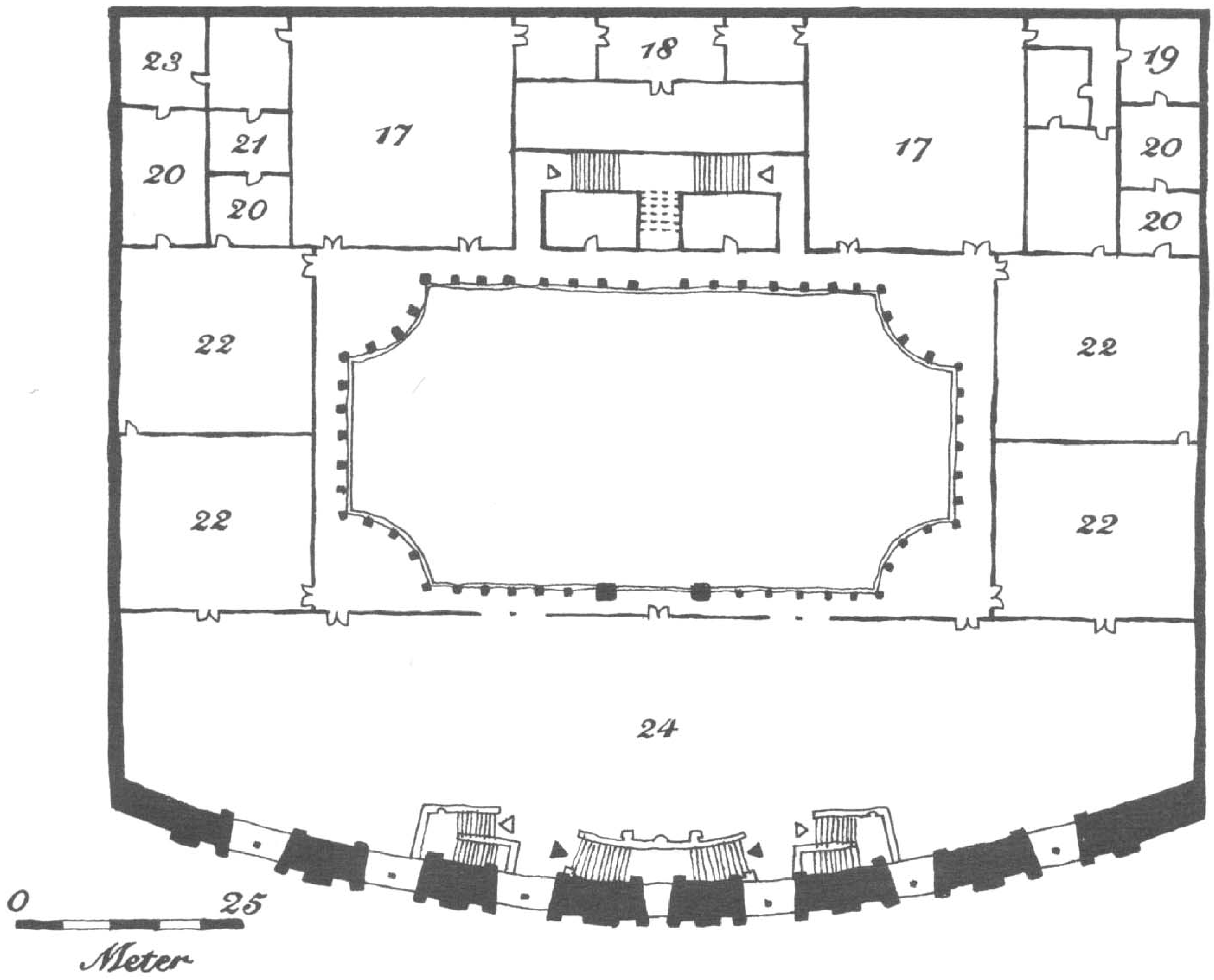
1. **Ljusgård.** Här faller ljuset in från ett stort femdubbelt glastak i påfågelskrudens alla färger. Ljusgården används som balsal åtminstone tre gånger i veckan för att eleverna inte skall tråkas ut av den hårda träningen.
2. **Fäktsalar.** Här tränar de yngre adepterna. En bred trappa leder upp till bataljsalen (24).
3. **Förråd.** I förråden finns trähästar, svängdockor, måltavlor, träningsvapen och lättare rustningar vilka alla används i träningen.

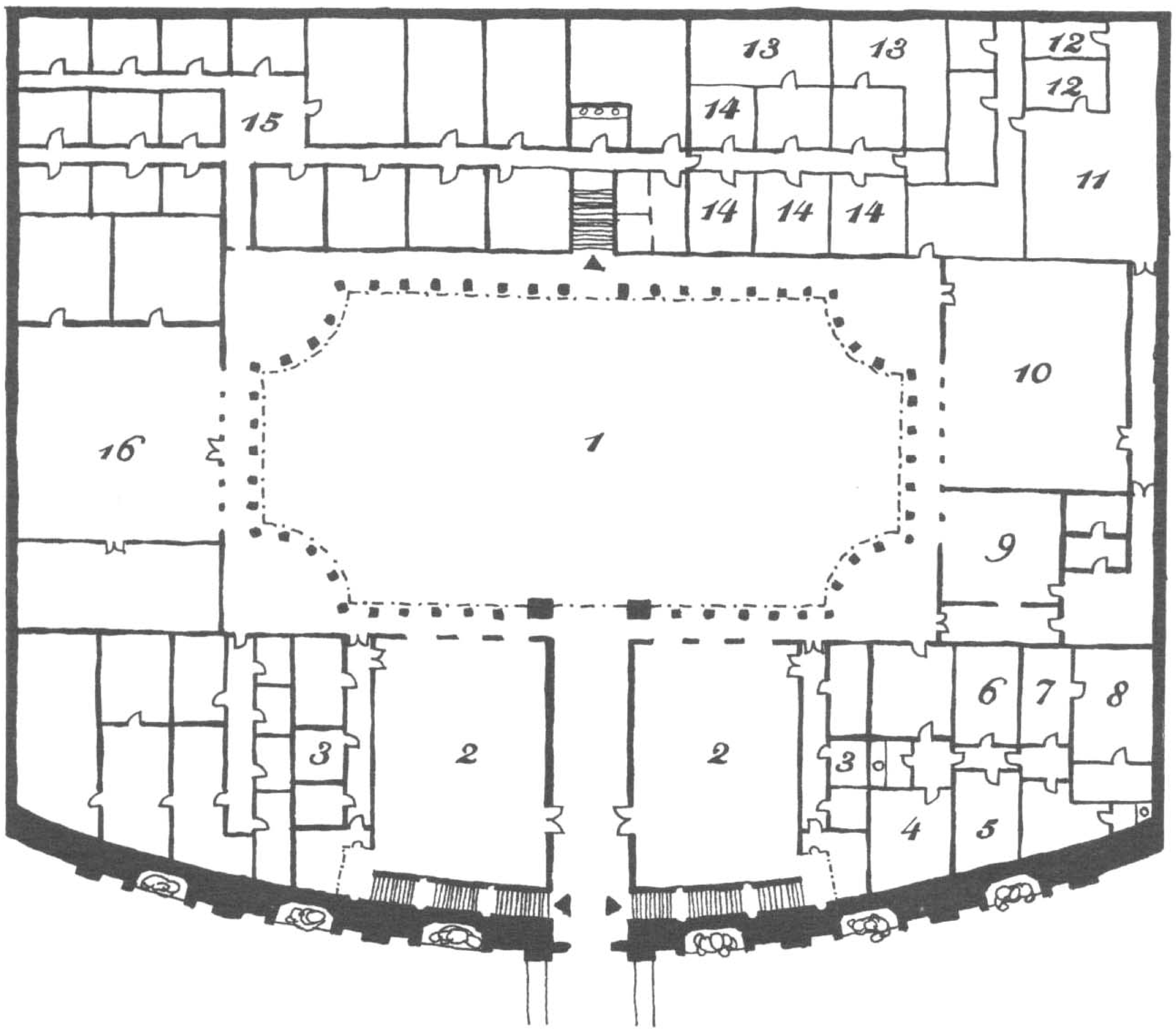
4-6. **Mästarnas kammare.** Här övernattar mästarna under veckorna.

7-8. **Stormästare Quirnes kammare.** Vid de fåtal tillfälle som stormästare Quirnes befinner sig på skolan för att övervaka träningen, vilket vanligen sker endast i samband med examinationer, övernattar han här.

9. **Matsal.** För lärare och mästare.
10. **Matsal.** Elevmatsal.
11. **Kök.**
12. **Matförråd.** Varken köket eller förrådet är särskilt stort av den anledningen att elevernas mat ofta levereras ljummen direkt från någon av Husets medelmåttiga restauranger. Lärarna och mästarna däremot smörjer kråset på förnämlig mat tillagad av mästerkocken Berilius.
13. **Lärarnas kammare.**
14. **Assistenternas kammare.**
15. **Elevernas kammare.**
16. **Uppehållsrum.** Ett rum för förströelse de dagar då det inte bjuds på bal i ljusgården (1). Här kan man koppla av, läppja lite lätt på ett glas vin eller spela sällskaps- eller hasardspel.
17. **Träningssalar.** Dessa salar används för akrobatiska övningar snarare än fäktkonst.
18. **Rustkammare.** Stormästarens audiensrum späckat med troféer, skinande bucklor och plaketter.
19. **Kontor.**
20. **Förråd.** I de förråden närmast kontoret förvaras alla gamla pärmar, luntor, kassaböcker, elevlistor och examinationsbevis. I de andra förråden förvaras träningsvapen och annan elevutrustning.
21. **Vapenförråd.** Här förvaras en viss mängd blanka vapen av olika slag. Kortsvärd, värjor, cerianska klingor och långsvärd ingår i sortimentet.
22. **Fäktsalar.**
23. **Rustningsförråd.** Här förvaras riktiga rustningar i mindre utsträckning. Flamboyanterna använder sällan tunga rustningar efter som de begränsar deras livsviktiga rörelsefrihet.
24. **Bataljsalen.** Här drabbar eleverna då och då samman med varandra i stora övningsslag för att träna den oftast extremt bristfälliga disciplinen. När inte större bataljer pågår används salen av skickliga elever. Den används också till de halsbrytande examensproven vilka alltid utförs i mördande konkurrens.

De Aramaiska fäktsalarna





Aramas särskilda förmågor

Huset Aramas särskilda förmågor skiljer sig något från de övriga husens. Siffrorna framför förmågans namn visar vilken av förmågorna i tabellen på sid 8 i kapitlet *Hur du skapar en alv* förmågan ersätter.

21 HJÄLTETUR

Du har helt enkelt en obeskrivlig tur och lyckas i stort sett allt du företar dig, även den mest vansinniga chansning går hem. Du kan svinga dig i sönderskavda rep som brister i exakt rätt ögonblick, hoppa på bord så att kanten träffar din motståndare på hakspetsen, överleva ett fall från ett luftskepp, åka nedför oändligt långa ledstänger och kasta dig under fällgallret i allra sista sekunden.

26 OÄKTING

Du har en eller flera oäkta söner och döttrar som är intresserade av vem som är deras far och har beslutat sig för att söka upp dig. Vem vet vad de har i kikaren?

32 DUBBELAGENT

Du är inte en sann aramasalv, utan istället en lömsk femtekolonnare, en tvättäkta förrädare som inifrån förser huset Degas med information som skall gynna dem i deras försök att slå ut huset Aramas i det stora somakriget. Om de upptäcker vad du håller på med kan inte ens gudarna hjälpa dig, hur gärna de än skulle vilja.

under en rasande batalj. De slungar varandra genom luften, strider från varandras axlar, byter svärd med varandra och flyger fram genom striden som friska men dödliga fläktar. De gör de med en grace som får även den mest luttrade gycklare eller spefågel att fundera på att dra sig tillbaka för gott. Ibland tar de sig till sådana ytterligheter att man verkligen undrar om de vill överleva och konstigt nog tror jag faktiskt att de vill det.

Varför? I mina ögon är aramasalverna de enda av stadsalverna som verkar uppleva en genuin livsglädje. Okej, de kryddar livet lite extra med att hela tiden balansera på klingans egg, tornets allra yttersta kant och luftskeppens fladdermusvingar när tidstormarna blåser upp, men att de ändå njuter av livet är på något sätt uppenbart. De hänger sig inte åt ytterligheter, går aldrig till överdrift bara för att driva den existensiella ångesten, den plågsamma tristessen, den kväljande påminnelsen om att de lever för evigt, på flykt, utan de upplever genuin glädje i farans stund, när de står öga mot öga med döden och har råd att kosta på sig ett brett leende eller ett dåligt chronopiskt skämt.

Alla aramasalver är notoriska modelejon, särskilt männen, och deras kvinnor obotliga primadonnor som med sina makalösa kreationer alltid skall stjäla blickarna från vanligt folk på stadens gator. När de kommer skridande nedför boulevarderna är det som om det blivit solförmörkelse, med undantag av en enda liten solstråle som lyckas leta sig förbi månarnas skyddande skivor och träffa påfågelshonan så att hon lyser likt en ljusglob i det nattsvartaste mörker, som en strålande stjärna mot en djupblå bakgrund. Det går inte att undvika att lägga märke till dem. Deras kläder påminner faktiskt mycket om påfåglarnas magnifika, färgglada fjäderskrud. Fast det är ytterst sällan som de är så smakfulla, oftast gäller snarast motsatsen, men vem har sagt att mode skall vara vackert, inte jag i alla fall. De blandar och ger fullständigt hämningslöst. Ingen kombination är för långsökt, bara den är ”rätt”. Långa sabranska sidensläp, stora brundusiska puffar i glada färger, opraktiskt snäva kjolar, pösbyxor av wongosiskt snitt och klänningar som står som dvärgiska luftskepp kring deras kroppar blandas med meterhöga hattar från Kannibalöarna, spretande spröt krönta med vajande vimplar, skor med styltklackar – mer passande för Spefåglarna, fransiga kåpor och enorma håruppsättningar. En gång såg jag en aramaskvinna som hade låtit bygga en miniatyrstad i sitt hår. Den hade allt: broar, spretande tinnar och torn, en stadsmur, en liten flod som fungerade som vallgrav, innevånare av finaste alviska porslin. Den hade säkert tagit flera dagar att bygga, men som du vet har de all tid i världen. Det sägs förresten att det finns fler skräddare i Påfågelstornet än i resten av Chronopia. Om det är sant? Ingen aning, men det skulle inte förvåna mig. För oss människor som inte förstår oss på skönhet, lyx, glamour och flärd, i alla fall inte enligt dem, är det svårt att se poängen med det hela. Ibland är alvernas vägar

lika outgrundliga som de som vandras av mannen i Evighetspalatset. Jag måste dock säga att det sticker i mina ögon när jag betraktar dem, även på behörigt avstånd.

Om de inte låg i krig med Degas? Ja, snudd på i alla fall. Det är ju inte ett öppet krig i den mening att deras arméer dagligen drabbar samman på Chronopias gator och torg, men nog gör de sina räder mot varandras mer utsatta poster. För ett par veckor sedan dök ett fyrtiotal flamboyanter upp på Röda lanternan, en av Degas otaliga bordeller, och vände upp och ner på stället för att sedan försvinna upp för rep till ett väntande luftskepp innan Degas gardister hann samla sig ordentligt. Anfallet hade givetvis annonserats kryptiskt i några klyschspäckade kärleksdikter från en hemlig beundrare till bordellföreståndarinna, det är deras stil. Kärleksdikter förstås. Ett par dagar senare hade de fräckheten att svinga sig in genom Örntornets stora kristallfönster mitt under pågående orgie och kämpade sig vigt fram med blanka klingor mellan de kopulerande paren. Det sägs till och med att några av de ståtliga musketörerna tog sig vissa friheter, enligt ryktena inte de utsatta emot. Varför de inte bara sprättade upp magen på dem? Vilka? Degasalverna? Det är inte tomt prat när aramasalver putsar sina påfågelsfjädrar och kallar sig Chronopias främsta älskare och älskarinnor, inte heller är det inte för inte som de kallas promuskiösitetens okrönta konungar och drottningar, och med tanke på att en degasalvs famn är lika kall som en död simpa kan det ibland vara rekommendabelt med en smula omväxling. Om inte så i alla fall för nöjes skull. Dessutom skulle förmodligen flamboyanten ha hunnit före och även den oförnuftigaste föredrar den lilla döden framför den stora döden. Inte sant? Du förstår inte? Då är det ingenting för dina öron.

Precis som Degas har Aramas stor hjälp av sina starka underhus i somakriget. Uppstickaren Aramas anklagas ju, som du kanske vet, av huset Degas för att ha stulit det hemliga receptet av dem och Aramas nekar inte. I Chronopia är det inte brottsligt att stjäla andras idéer och själv slå mynt av dem, det är snarare en plikt. Dubloner styr. Huset Kleyan står för produktionen av tokjuice, tokgräs och svart gräs, Aramas själva sköter somahandeln. Det sägs att de gör allt som står i deras förmåga för att köpa handelsfursten Moseris vingårdar, kända för sina ypperliga druvor, men än så länge står han tappert emot. De har ett avtal med den marajiputtiske stormogulen, som hotas att rivas upp av ett stundande förbund mellan huset Blank och stormogulen. Samtidigt har man försökt köra ned ordentligt med skräp i halsen på såväl högländare och wongoser som drakoniter, men dessa vägrar att befatta sig med andras droger än sina egna, trots att Ara-



mas tokjuice är mycket bättre, mycket renare än det wongosiska drömgräset. Wongosernas trehövdade drake – Ikki – har dessutom dragit nytta av konflikten mellan Aramas och Degas och gjort stora upphandlingar av soma, svart tobak och tokjuice, och försöker via bulvaner slå mot de bägge Stora husens distributionsorganisationer för att bli ensam leverantör av de populära drogerna. Dessutom har de under den senaste tiden råkat ut för påtryckningar från El Betu som tycker att de inkräktar på hans område i Tabari, en mänsklig stadsdel som gränsar till Meledith. Det är för övrigt där som den smällfete brundusiern Imbar har sitt högsäte. Du kanske minns att jag berättade om honom? Inflytelserik typ som har det förspänt värre. Vattenpalats i Södra hamnen och blomstrande råttfarmar. Kommer du ihåg att jag berättade att huset Ovaro tänkte starta en svärdskola i samarbete med huset Lysander? Förutom den, om det nu någonsin blir av, äger och driver de flera av de främsta skolorna. Du kanske känner till Meriel? Inte? Kvinnlig, före detta flamboyant som driver sin egen skola för de sköna konsterna på Svärdsgatan, bara ett par stenkast ifrån Påfågelstornet. Dessutom har de några av de större gladiatoragenturerna. De som vet säger att Ovaro och Aramas via bulvaner äger Blodstrollen, Vita flamman, Tjutarna och Dwerts, är Dödsridarnas hemliga mecenater, och att de försöker köpa upp Järnhundarna – Degas största och enda gladiatoragentur, med ett affischnamn som Sheebar, den vansinnige drakoniten. Dumt nog konkurrerar deras underhus Daffodil med Belisarius. Båda säljer av någon anledning blommor och det ryktas att Belisarius planerar att sätta in Rosgardet mot Daffodils största kund, den sabranska storsultanen, men jag tror knappast att de vågar. Och även om de skulle våga kommer beslutet förmodligen inte att fattas förrän nästa decennium.

Fester? Jo, nog gillar Aramas fester, fast inte samma typ av stillösa dekadenta tillställningar som huset Degas. De är faktiskt så förtjusta i fester att de har ett helt underhus, Morats, som enkom sysslar med att ordna fester, maskeradbaler, fiestor, karnevaler och bröllop, fester av den typen från vilka man kan komma undan med livet i behåll. Varför de egentligen gifter sig har jag förresten aldrig riktigt förstått. De spenderar ju ändå all sin lediga tid med att hoppa utanför skalkarna. Trygghet? Du menar att de vill ha någon som de alltid kan komma tillbaka till efter sina amorösa äventyr och slösa tillfällig omtanke, patetiska kärlekspoem och smaklösa frierier på. Det sägs att en nysning berör en Aramasalv mer än en kyss och det kan tänkas ligga något i det, de är ungefär lika monogama i sin kärleksjakt som bin är i sin jakt på pollen. Nej, nu börjar det bli sent och när det börjar bli sent skall en gammal skev filur som jag ge sig ut på gatorna. Släpp mig!!! Vadå nej! Cerias och Koth!!? Det kan väl ändå inte intressera dig det minsta. Jaså. Hoppas du har dubloner så att det räcker till fler skummande stop mjöd än det här, annars kanske jag låter dig betala med blod...

Påfågelsdansen

Huset Aramas framstående flamboyanta fäktmästare har utvecklat en extremt våghalsig, ytterst halsbrytande, men spektakulär och underhållande stridskonst som de till Husets ära döpt till Påfågelsdansen. Den innehåller en rad avancerade vapentekniker som sammantaget gör dem till några av de främsta duellanterna i hela staden Chronopia. Vid fäktsalarna lärs ingen enhetlig variant av Påfågelsdansen ut, utan eleverna lär sig de godbitar de vill, väljer och vrakar, plockar ögonen ur getpuddingen och komponerar sin egen unika variant av stridskonsten. Vid fäktsalarna lärs följande allmänna komponenter ut.

Obeväpnade stridskonster (beskrivs utförligt på sidan 68-70 i Grundreglerna): Avväpning, Blind strid, Fallteknik/Rullningar, Fint, Initiativbonus, Liggande/Knästående strid, Låsning/Neddragning, Obeväpnad parering av vapen, Uppresning, Vidvinkelsyn.

Vapentekniker (beskrivs utförligt på sidan 15-16 *i Vapen och rustningar i Chronopia*): Ceriansk snabbdragning, Distrahera, Drakhugg, Improviserad strid, Kast med vapen, Molerisk undanmanöver, Rustningsanfall, Stöt, Undvika, Vladisk parering.

Dessutom lär man ut följande unika komponenter till sina elever.

Teknik	Grundkostnad
DUBBELSTÖT	2
FLYGANDE ANFALL	1,5
MARKERING	0,5
NÅDASTÖT	1,5
QUIRNES BLINDA STÖT	1
SKAMGREPP	1
TROLLGÅNG	0,5
TVÅ VAPEN	1,5

BESKRIVNING AV TEKNIKERNA

Dubbelstöt: Flamboyanten gör två utfall i samma stridsrunda (i samma handling om du använder de avancerade stridsreglerna). Utfallen kan riktas mot olika mål. Förmågan kan inte användas mer än en gång per stridsrunda.

Flygande anfall: Flamboyanten gör ett kraftigt hopp, ser för en stund ut nästan att flyga, och attackerar samtidigt sin motståndare för att efter anfallet landa bakom sitt offer. Attacken har -5 på CL, träffar automatiskt huvudet och är svår (-5 i CL) att parera.

Markering: Markering är ett precist hugg, som inte är avsett att skada utan används för att förödmjuka motståndare så mycket som möjligt. Den kan användas för att sprätta bort knappar i hans skjorta, knyta upp kravatter, slå bort hattar eller trasa sönder hans livré utan att så mycket som rispa hans skinn. Den kan också användas för att vinna en snabb och smärtfri seger i en duell som går till första blodspillan.

Fortsättning på sid 57

Flamboyant

Du är en våghalsig sprätthök, en driftig värjfäktare, en av Chronopias skickligaste och mest dödliga duellanter, en driven musketör, en vildsint bångstyrig, men moderiktigt klädd, krigare av ädelt blod med stil och klass ur huset Aramas led: en flamboyant. Sedan barnsben har du drillats vid husets svärdskolor, tränat dagarna i ända i fäktsalarna tillsammans med de andra alverna. Övat snabba utfall, stilfulla garder, dödliga riposter och blixtrande parader. Du har lärt dig att utnyttja din omgivning så mycket som möjligt i en stridssituation, att rusa fram över bord och stolar, svinga dig i ljuskronor, ta pallar till sköldar, göra kandelabrar till livsfarliga vapen, fly på silverbricka nedför branta trappor och kasta dig över bardiskar, ned bakom bänkar och in bakom dörrar och fällgaller som just håller på att stängas. I dina händer blir en silvertallrik till mer än ett husgeråd, en bägare blir till ett effektivt mordredskap. För dig är bataljen lika mycket en lek som en strid på liv och död. Att fäktas stilfullt är lika viktigt som att vinna, att använda all din skicklighet för att glänsa likt Draktornets nyputsade tak i soluppgången. Du slår volter över dina fiender med vapen i hand, du gör rondater mellan dem och dansar runt dem i cirklar. Du bombarderar dem med smakfulla hugg och mothugg och är samtidigt noga med att inte din vackra, färgstarka dräkt, din påfågelskrud, blir nedblodad eller smutsig.

Det finns de som kallar dig och dina vapenbröder för odisciplinerade virrhjärnor, talar om er som slagfältets förvirrade hönor, hävdar att ni saknar förmåga att hålla samman formationer och genomföra strategier. Till dem har du bara en sak att säga. ”Möt mig i gryningen vid Stora parkens västra vandringsväg.” Efter duellen kommer kritiken att vara tystad.

När du kämpar för Husets ära tar du större risker än några andra, och på något underligt sätt verkar du alltid klara dig. Vissa talar om skyddsandar, men du vet vad det beror på. När du svingar dig ned från luftskeppen och in genom de höga tornens panoramafönster, när du hoppar från torntak och landar oskadd på båda fötterna i borggårdarnas höstackar, när du flyr genom att kapa his-

skedjorna och låta hissen falla fritt, bara för att hoppa av två våningar innan den krossas mot schaktets botten vet du att det är för att du vågar som du vinner…

YRKESFÖRMÅGA

Flamboyanten har en mycket mäktig yrkesförmåga. Han lyckas med de mest vansinniga saker han företar sig. Svärd som kastas genom luften, mattor som dras undan under folks fötter, bord som hävs över ända, fönster som ställs på glänt och sekudor som luras på villovägar (jfr den särskilda förmågan Hjältetur). Dessutom har han +7 på initiativslaget vid dueller man mot man, i övriga situationer +4, och som om inte det skulle vara nog får han komponera en egen stridskonst bestående av komponenter som lärs ut vid de Aramaiska fäktsalarna (se nedan) och får ha en total grundkostnad på högst 8 poäng (varje ytterligare poäng kostar 2 BP).

YRKESFÄRDIGHETER

- Akrobatik
- Dans
- Dra vapen
- Hantverk
- Påfågelsdansen (vapenteknik)
- Spela instrument
- Vapenfärdigheter (3)
- En valfri färdighet

STARTUTRUSTNING

En flamboyant får, precis som alla andra aramasalver, en ordentlig garderob, fylld med de mest anmärkningsvärda kläder. Han får också ett par värjor eller andra lätta fäktvapen (det är ytterst sällsynt att de använder så tunga vapen som exempelvis alviska långsvärd) och en mänsklig sekundant som följer honom vart han önskar och givetvis är beredd att dö i hans ställe om det någonsin skulle bli aktuellt.

• För många av de människor som lever i huset Aramas närhet, växer upp i Påfågelstornets djupaste tjänstekammare, är en av de största drömmarna att få bli sekundant till en flamboyant, att få följa honom till dueller, bära hans släp och hans cape. De flesta av dem blir inte särskilt långlivade, men de blir ofta flamboyantens frivola tidsfördriv under en tid innan de omkommer under fascinerande omständigheter.

Fortsättning från sid 56

Nådastöt: Nådastöten är en extremt precis attack (-6 i CL) som riktas mot valfri kroppsdel. Om den lyckas sänks omedelbart kroppsdelens KP till noll och den blir obrukbar. Riktas stöten mot huvudet, bröstkorgen eller magen blir offret okapabelt att agera.

Quirnes blinda stöt: Stöten, som har utvecklats av stormästaren själv, används för att attackera motståndare bakom eller vid sidan av flamboyanten, som denne inte ser, men genom sitt väl utvecklade sjätte sinne anar finns där. Stöten gör normal skada, men har -4 på CL.

Skamgrepp: Attacken (-3 i CL) riktas mot ett extremt känsligt ställe på människokroppen. Om den träffar gör den ingen egentlig skada, men den olycklige förlorar sina nästa två handlingar.

Trollgång: Egentligen ingen vapenteknik, utan ett mått på flamboyantens skicklighet i att vräka stolar, bord, gatustånd, dörrar, draperier, gobelänger och oskyldiga åskådare emellan sig och sina motståndare.

Två vapen: Två vapen är helt enkelt färdigheten Två vapen, vilken betraktas som en komponent i Påfågelsdansen. Det enda sätt på vilken komponenten Två vapen skiljer sig från färdigheten med samma namn är att den gäller för samtliga möjliga kombinationer av två vapen, två stolar, en pall och en värja, en orchisk harvare och en tabrisk klinga o s v.



Kapitel Åtta: Huset Cerias



Huset Cerias alver kallas för krigsalver och det är inte utan orsak. De är mer krigiska, mer inbitet fanatiska slagskämpar än uppretade troll, än de Hängivnas Edsvurna kämpar, än högländarnas fruktansvärda ordenskrigare. Men de är också ärligare än några andra alver, vilket kanske inte säger så mycket om deras ärlighet, men det ligger dem i alla fall i fatet.

Av alla de alviska husen finns det inget som är mer hängivet krigets sköna konst än huset Cerias. Hela deras tillvaro upptas av tanken på krig. Planerandet av nästa batalj, nästa utfall, nästa lömska bakhåll, nästa plundringsräd, nästa fantastiska fältslag är det som får dem att hålla ångan uppe, även om de givetvis då och då kryddar tiden mellan de stora bataljerna med mindre skärmytslingar. Det sägs att det ständigt pågår åtminstone en batalj, ett slagsmål, en väpnad konflikt någonstans i Chronopia där krigsalver från huset Cerias är inblandade. Att krigsalverna eller deras fiender ständigt blöder. De vilar aldrig på lagrarna. De är nästan lika hetsiga som huset Lysander, säger vissa. De andra alverna kallar dem oborstade barbarer. Varför? De tycker inte att Cerias värderar de klassiska konsterna tillräckligt högt. Att de försummar måleriet, skulpterandet, lyriken, sången, dansen och musiken för något så banalt och lågt som krig, särskilt som de krigar utan finess, enbart för nöjes skull och för att vinna. Belisarius har sina husarer, Aramas sina flamboyanter, Lysander sina drakgardister. Visst är de också krigare, men i deras egna ögon krigare med stil, finess, klass och karaktär. De ser de cerianska svärdsmännen som själlösa stridsmaskiner, med lika lite hjärta och hjärna som en dvärgisk ångturbin. Där flamboyanterna slår en extra volt, gör en extra parering eller ett utsökt utfall, där sätter ceriasalverna in stöten på precis rätt ställe. Alltid mitt i tjurens öga, alltid dödande. Vad Cerias säger? De tar inte åt sig av kritiken. Jag minns att furst Cerias en gång besvarade ett synnerligen förolämpande brev från furstinnan Koth med orden: "Vi dansar kring våra motståndare lika lätt som vilken hovdansös som helst, målar med våra fienders blod på Chronopias gator, skaldar mäktiga epos med våra beslutsamma handlingar, skulpterar varje gång våra klingor äter sig in i våra fienders kött och musicerar när stålet sjunger, när de fallna fienderna upphäver avgrundsvrål av smärta." Det sägs att det var det brevet som gav henne inspiration att komponera Smärtans symfoni.

De cerianska styrkorna är organiserade i flera garden. De cerianska ulvarna känner du säkert till, bataljsmederna och eldsfurstarna likaså. De är alla kända för sin otroliga skicklighet i krig. Ulvarna för sin skicklighet med två klingor och armslungorna, bataljsmederna för sina ypperliga vapen och sin besinningslöshet och eldsfurstarna för sin fruktansvärda magi. Sedan har du säkert också hört talas om deras vansinniga strutsgarde. Ja, det är sant. De har ryttare som rider stridstränade parastrutsar från Kristallöarna som de köper direkt från Lysander – inga bulvaner här inte. Strutsarna är snabbare än skenande hästar, har skarpare näbbar än den svarthövdade blodsörnen och är lika väldisciplinerade som sina herrar, viker aldrig en tum, oavsett farans karaktär. Vissa hävdar att Cerias drogar strutsarna före bataljerna, men jag tror inte på det. De skulle aldrig försöka vinna en strid med orättfärdiga metoder. Det finns inga som anlitar dvärgiska krigsadvokater så flitigt som Cerias. Det förvånar mig att dvärgarna fortfarande accepterar Cerias pengar, efter allt de har gjort dem. Vad? Vi tar det senare, nu skall jag först berätta om de "Glömda krigarnas legion", huset Cerias yttre mur av kött och stål. Legionen, som den kallas av mig och andra chronopier,



Stridsmagi

I de djupaste kamrarna under Klingan har huset Cerias skickligaste eldsfurstar under årtusenden forskat efter magins innersta hemligheter, experimenterat med det magiska kraftflödets potential. Resultatet har blivit ett antal kraftfulla besvärjelser som gör dem till fruktansvärda motståndare på det dammiga slagfältet. Besvärjelserna nedan är inte tillgängliga för några andra än huset Cerias krigsmagiker, av vilka Eldsfurstarna är de främsta.

8 INGJUTA MOD

ELEMENTARMAGI

FVx1 RUTOR

FVx1 STRIDSRUNDOR

Den förhäxade får under varaktigheten +10 i CL på alla moralslag och motståndsslag mot Skräckslå. Under besvärjelsens varaktighet påverkas alla vänligt sinnade individer inom räckvidden.

10 CERIAS BILA

MENTALISM

PERSONLIG

FVx1 STRIDSRUNDOR

För varje effektgrad ökar den förhäxades skadebonus med 'ett snäpp' (lägger eldsfursten en KRIGETS HERRE E2 och den förhäxade redan har 1T4 i SB får han under varaktigheten 1T10 i SB). En fruktansvärt effektiv besvärjelse för den som vill röja väg genom fiendehärens led.

12 LUFTSTÖT (F)

ELEMENTARMAGI

FVx10 RUTOR

OMEDELBAR

Besvärjelsen skapar en kraftig luftstöt som upp till 20 STO per E tio meter i valfri riktning. Några välriktade LUFTSTÖTAR skapar en obetalbar förvirring i fiendens led när deras soldater blåses bort som vore de pappersdockor gjorda av ett fingerfärdigt alvbarn.

15 KRIGETS HERRE

MENTALISM

BERÖRING/PERSONLIG

FVx1 STRIDSRUNDOR

Den förhäxade skänks krigets, furst Cerias, välsignelse och blir en fruktansvärd kämpe, en oövervinnlig födare av Chronopias törstiga korpar. Hans slag gör automatiskt maximal skada, inklusive skadebonus, varje gång de träffar. Hans CL ökar med 2 per E och hans naturliga skydd med 1 per E.

16 ELDHAV (F)

ELEMENTARMAGI

FVx10 RUTOR

FVx1 STRIDSRUNDOR

Eldsfursten skapar ett hav av eld (10x10 meter) vars lågor slår upp inom räckvidden. Varje ytterligare effektgrad kan öka arean med 5 meter i valfri riktning. Under besvärjelsens varaktighet brinner elden även på icke-brännbara material (exempelvis de chronopiska gatstenarna). När varaktigheten löpt fortsätter elden att rasa på de ställen där den bitit sig fast.

består av de elakaste flåbusar du kan hitta i hela staden, galningar så obehagliga, blodtörstiga och vildsinta att de slängts ut ur sina fria kompanier, kastats ut ur de andra husens garden och uteslutits ur Klingornas allians. Ja, det stämmer. Ungefär som vilda alver, fast vilda hyrsvärd, huvudjägare, barbarkrigare och livvakter. De som vill starta om på nytt söker sig till Cerias där de skriver på ett femårigt kontrakt för Legionen, ett kontrakt de endast får lämna om de går upp i röken från ett likbål. I Legionen drillas de sedan under infernaliska ansträngningar, övermänskliga plågor till hårdaste kadaverdisciplin av den legendariske vapenmästaren lord Orio, med ett förflutet i såväl Blodsbröderna, Ulvarna, Bolts svartyxor, Drakgardet och vid Järnhundarnas gladiatoragentur. Det är Legionen som befattar sig med de uppdrag som inte furst Cerias vill veta av, utkämpar de bataljer, vilka det nu kan tänkas vara, som inte Ulvarna, bataljsmederna eller 'fjädergardet' vill vinna. De står som en buffert, en levande mur mellan Cerias och dess fiender. Efter? För de flesta blir det sällan något efter, men de som klarar sig är fria män, redo att återupprätta sin heder, något tjänstgöringen vid Legionen förberett dem på.

Dimalverna? Ja, det sägs att Cerias är släkt med dimalverna, men spåren efter det har staden Chronopia effektivt suddat ut, om det nu någonsin fanns några. Efter några årtusenden i en perverterad härdsmälta som den här blir man aldrig sig lik, så heller inte Ceriasalverna, även om deras dumdryga ärlighet kan vara ett slags reaktion mot deras omgivning, en förändring av deras natur i en visserligen positiv, men oerhört farlig riktning. Uppriktighet är ingenting man överlever på i en stad som Chronopia. Skulle man säga vad man tyckte, undvika att gå bakom ryggen på folk, avstå från att knyta hemliga allianser, muta stadsvakter, gängkrigare, köpmän och skumma barsluskar, smida ränker och hyra lönnmördare för att komma åt sina fiender skulle man inte bli långlivad. Det skulle inte vara frågan om mer än ett par dagar innan man hittades flytande med huvudet nedåt i hamnen, krossad mot gatornas stenläggning efter ett fall från en hög bro eller styckad på ett grillgaller i Kannibalöarnas kvarter. Att inte furst

Cerias hamnat där ännu beror bara på att han har hela sitt Hus bakom sig, på Chronopias gator skulle han inte överleva natten. Men det är så det fungerar här i Chronopia. Är du mäktig kan du ta dig i stort sett vilka friheter som helst, även så dumma friheter som ärlighet. Skulle furst Cerias kasta sig in i det vanliga chronopiska intrigerandet med samma frenesi som de övriga alvfurstarna, drilla diplomater med lika skarpa och välfettade tungor som bataljsmedernas klingor, lära sig att med samma skicklighet spela ut olika maktgrupperingar mot varandra, använda sig av bulvaner, hantlangare och via bedragare lura in de andra husen i ett lönlöst harvande, lägga ut villospår och sedan sopa igen ordentligt efter sig skulle han kunna bli kejsare på en dag. De andra husens furstar skulle stå handfallna inför hans storhet, oförmögna att hindra honom från att lägga Chronopia för sina fötter. Lyckligtvis kommer det aldrig att inträffa.

Du förstår, Cerias affärer är inte direkt blomstrande, även om deras underhus inte är fullt ut lika enfaldiga som krigsalverna själva. Något som varit ett kraftigt tillbakaslag för Cerias är deras krig med dvärgarna. Deras ihärdiga försök att bryta in i underjorden, ta sig in i Riket och tvinga ur klan Durban liriumets hemlighet har kostat mer än det smakat. Dumt om du frågar mig. Även om de skulle lyckas tvinga ur klan Durbans mästersmeder hemligheten kommer de aldrig att kunna slå ett så starkt brohuvud att de får möjlighet att utvinna metallen. Dvärgarnas klaner skulle krossa dem som dåligt bepansrade skalbaggar. Det är ett under att deras underhus Beliati fått behålla sitt kontrakt med Stubbstan för inköp av svart gas. Ryktena säger att det bara beror på att dvärgarna i ett ögonblick av förvirring var dumma nog att låta en advokat av deras eget folk förhandla bort en klausul rörande kontraktbrott vid konflikt med Cerias mot ett löfte om del i underhuset Tinunis vinst från deras handel med brundusiska och sabranska tyger, en handel som de för övrigt lagt på is för att slippa dela med sig av vinsten. Huset Felice säljer Chronopias säkraste försäkringar, garanterade av en nästintill lika affärsmässigt urusel ärlighet som huset Cerias självt och huset Tenato ägnar sig åt pantlåning, utan att ens ta ut ockerräntor, då deras hederskodex förbjuder dem att ägna sig åt "ritta" som de kallar det. Som du förstår behöver de andra husen knappast intrigera mot huset Cerias underhus, sätta käppar i hjulet för deras verksamheter, eftersom deras låga lönsamhet inte utgör det minsta hot mot den chronopiska ordningen. Den enda katten bland hermelinerna är huset Avalonia, som ligger på gränsen mellan Tabari och Meledith, inte alls långt ifrån huset Cerias praktfulla torn Klingan, som med sin spets nästan ser ut att kunna sticka hål på himmelsdraperiet. Avalonia har några mindre bordeller och några mindre gladiatoragenturer, bland annat Avali stjärna som har den orchiske svärdsvingaren Vele Bråknäsa som största affischnamn.

Förutom att ceriasalver är ärliga, lättlurade och sårbara i affärer, politik och diplomati är de också extremt vidskepliga, något man kan dra nytta av om man känner dem väl. I deras ögon kan i stort sett allting tolkas som omen och tolkas görs det. Att en orch springer över gatan, en störtande sekuda, ett exploderande luftskepp, en drucken dvärgs skrönor, allt blir till tydbara tecken. De omgärdar hela sin vardag med små ritualer, ingenting får göras på fel sätt, svärdet får aldrig läggas på bordet, den första bägaren skall alltid tömmas med vänsterhand, rustning skall gnuggas på höger och vänster axel före en batalj och så fortsätter det i oändlighet. Deras eldsfurstar är framstående orakel, även om de givetvis inte kan mäta sig med kejsarens divinatorer. De kan utläsa vad framtiden har i sitt sköte i stjärnorna, i råttornas ögon och i goblinernas tarminnehåll. Fick de ta sig en titt på vad du har på din tallrik skulle de kunna berätta om huruvida tiderna är gynnsamma för bataljer eller om man i lugn och ro skall slipa sina klingor i väntan på bättre tider. Om det verkligen fungerar? Jag har svårt att tro det, men å andra sidan har jag upplevt betydligt konstigare saker än så här i Chronopia och eftersom de själva verkar så övertygade att det är svårt att tvivla. En ceriasalv som jag lärde känna under min tid vid Alliansen lärde mig dessutom ett och annat som tack för att jag räddade honom undan en hel hög överförfriskade trollyngligar. Om du sticker två fingrar i halsen skall jag spå dig...

Bataljsmed



Du är, precis som alla andra ceriasalver, en fruktansvärd krigare, en född soldat, en i mångas ögon övermodig kämpe, som endast lever för att kämpa och endast kämpar för att vinna. Är inte kampen på liv och död är den inte värd besväret. En seger utan segerns sötma, utan att brutalt få nedgöra allt motstånd och utan barmhärtighet skoningslöst förödmjuka de besegrade fienderna, tvinga dem ned på knä, tiggande om nåd i den stinkande chronopiska smutsen, för att slutligen förgöra dem, är i dina ögon inte en seger utan ett nederlag lika fruktansvärt som döden. Eller som furst Cerias en gång skall ha sagt: "En halv seger är ingen seger, det är en förkrossande förlust." Det är ord som ständigt ringer i dina öron när du i stridslarmet står under ert blodröda standar och med oförtruten frenesi metodiskt nedkämpar motståndare efter motståndare. Vilka de är verkar ointressant. De är alla bara kött och blod för dig.

Det finns bara en konst du håller lika högt som krigets konst: smideskonsten. Din förbluffande skicklighet med hammare och tång vid städet har gjort dig och dina smidesbröder legendariska. Nästan lika famösa som de beryktade cerianska ulvarna och deras ledare lord Lialin. Vid era magiska gasdrivna ärsor vårdar ni era vapen, i ert anletes svett smider ni så att gnistorna flyger för att göra vapnen ytterligare lite bättre, ge dem ett kraftigare bett, en starkare glans och en skarpare, dödligare egg, för att nästa fiende som får smaka ceriansk stål skall stupa likt ett dyngfullt troll träffat av en hiss. Det sägs att inte ens dvärgarna överträffar er smideskonst, men du vet att de känner liriumets sanna natur, en väl förborgad yrkeshemlighet som du är beredd att vandra över stympade lik, sticka hus i brand, sparka in portar och tåga ned i den mörka dvärgiska underjorden för att erövra. Du skulle slå de små skäggiga ynglen i bojor, tortera deras barn och mödrar i Klingans djupaste och mörkaste kammare, sakta halstra deras bleka lekamen över ärsornas eld om det kunde tvinga dem att berätta sanningen.

Du är en hängiven dödsbringare i huset Cerias sold. Huset är din familj, svärdet är din lag.

YRKESFÖRMÅGA

Bataljsmederna får gratis FV 10 i färdigheten Smide. De kan också efter varje avslutat äventyr, om de spenderar en vecka i Husets smedjor förbättra sina vapen och rustningar. Vapen kan få sitt BV ökat med 1 eller vikt minskad med 10%, rustningar kan få sin vikt minskad med 10%. Egg- och stickvapen kan dessutom få sin skada ökad med 1 (+3=+1T4, +4=+1T6, +6=+1T10). Ett vapens skada kan aldrig öka med mer än 50% på det här sättet. Mer än en veckas smide ger ingen ökad effekt. Förbättringarna är i övrigt kumulativa. De kan också reparera skador på vapen och rustningar.

YRKESFÄRDIGHETER

- DRA VAPEN
- HANTVERK
- HERALDIK
- SMIDE
- STRIDSKONSTER*
- VAPENFÄRDIGHETER (3)
- TVÅ VAPEN
- EN VALFRI FÄRDIGHET

*om du har tillgång till *Vapen och rustningar i Chronopia* har bataljsmederna tränat vid Ulvskolan, tillsammans med de cerianska ulvarna. Annars får de utveckla en egen stridskonst.

STARTUTRUSTNING

En bataljsmed får två välsmidda svärd (cerianska klingor eller liknande, +4 i BV, +1 i skada), en välsmidd rustning (väger 25% mindre än normalt) och en smideshammare som de gärna drar fram när striden hettar till.

- På slagfältet känns bataljsmederna lätt igen på sina enorma blodröda standar, sina färgstarka, gul-röd-orange kläder och sitt frenetiska hackande med sina alltid välslipade, oerhört skarpa klingor.
- Bataljsmedernas härförare lord Beritus sade en gång till sina kämpar i ett brandtal: "Ni skall inte lägga er att vila, inte sluta upp att hamra vid era städ, inte sluta kämpa för huset Cerias heder förrän

CERIAS SÄRSKILDA FÖRMÅGOR

Huset Cerias särskilda förmågor skiljer sig något från de övriga husens. Siffrorna framför förmågans namn visar vilken av förmågorna i tabellen på sidan 8 i kapitlet *Hur du skapar en alv* förmågan ersätter.

23 VAPENMÄSTARE

Du är född med svärdet i hand och mord, våld, blod och strid i sinne, född en sann Cerias, en krigsalv sedan du avlades. Du har en otrolig fallenhet för att slåss, fäktas, kasta, snurra, skjuta och hugga. Inget vapen verkar nytt för dig när det ligger i din hand. Du har dubbla baschanser på alla vapenfärdigheter.

28 MÄSTERSMED

Du är en av Husets främsta smeder, en heder för din klan. Du är som en trollkarl vid städet, under din hammare, i dina händer böjer sig stålet villigt som du önskar. Du kan hunsa det bäst du vill. Du får +10 på ditt FV i Smide.

30 KVICK

Du är oerhört snabb, så snabb att dina motståndare sällan hinner uppfatta vad du har i åtanke innan deras livlösa lekamen träffar gatans kullerstenar. Detta gör att dina motståndare alltid har -5 i CL på att parera dina attacker och du får en extra attack i slutet av varje stridsrunda. (Om ni använder det avancerade stridssystemet från *Vapen och rustningar i Chronopia* får du en extra handling som hamnar på sedvanlig plats i stridsrundan.)

38 DIMALV

Du är i rakt nedstigande led ättling till dimalverna, kanske till och med till de upphöjda. Du är med rätta stoltare än andra alver och ytterst respekterad av dina vapenbröder. Öka STY med 1, SMI med 1, INT med 2 och PSY med 2. Du får dessutom möjlighet att lära dig en valfri magiskola som extra yrkesfärdighet.

era klingor skär genom sten lika lätt som genom vatten och alla Husets fiender har nedlagts." Med tanke på hur många fiender huset Cerias har, grovt räknat blir det hela Chronopias övriga befolkning, kommer det nog att dröja innan bataljsmederna får vila.

ELDSFURSTE

Du är en eldsfurste, en ceriansk stridsmagiker, en krigsbesvärjare, en fanatisk trollkarl, en livs levande eld- och svavelsprutande krigsmaskin som nedkallar allsköns förbannelser över Husets vedervärdiga, mindervärda, patetiska fiender. Inte ens när de krälar i stoftet och uppgivet ber om nåd slutar du ditt dödliga fyrverkeri utan då nedkallar du alla himlens eldar, jordens innanmätes pulserande magma för att låta deras hungriga flammor förtära fiendernas hjälplösa kroppar.

Du är fostrad i Husets egna magikerskolor där du under den strängaste tänkbara kadaverdisciplin trängt djupt in i mentalismens och elementarmagins mörka mysterier. Du har lärt dig att behärska dig själv och din kropp, lärt dig att betvinga elementen och lärt dig att kämpa för ditt Hus.

När furst Cerias, lord Lialin och lord Beritus slår på stridstrummorna befinner du dig i främsta ledet omgiven av dina bröder och när ni stormar till attack skingras fiendens led och skräcken lyser likt vårdkasar ur deras ögon. Luften pulserar av den vansinniga hetta ni utsöndrar. Där ni vandrar står himlen i lågor och marken, gatorna, broar, torn, krigsmaskiner, vagnar, oskyldiga åskådare, ärrade gardeskaptener och fanatiska krigare sticks i brand. Världen skall bringas på knä inför huset Cerias makt, kriget skall till alla pris vinnas. Som furst Cerias en gång sade: "Det handlar inte om att utkämpa och vinna enstaka bataljer. Hela tillvaron är ett krig och det kriget kan bara få en vinnare: huset Cerias!"



YRKESFÖRMÅGA

Eldsfurstarna behöver inte lyckas med något magislag för att få lära sig magiskolor. De får färdigheterna Kunskap om magi, Känna magi och Minimagi till samma FV som sin högsta magiskola och är ensamma i Chronopia om att få lära sig de kraftfulla stridsbesvärjelser som forskats fram i Klingans djupaste kammare.

YRKESFÄRDIGHETER

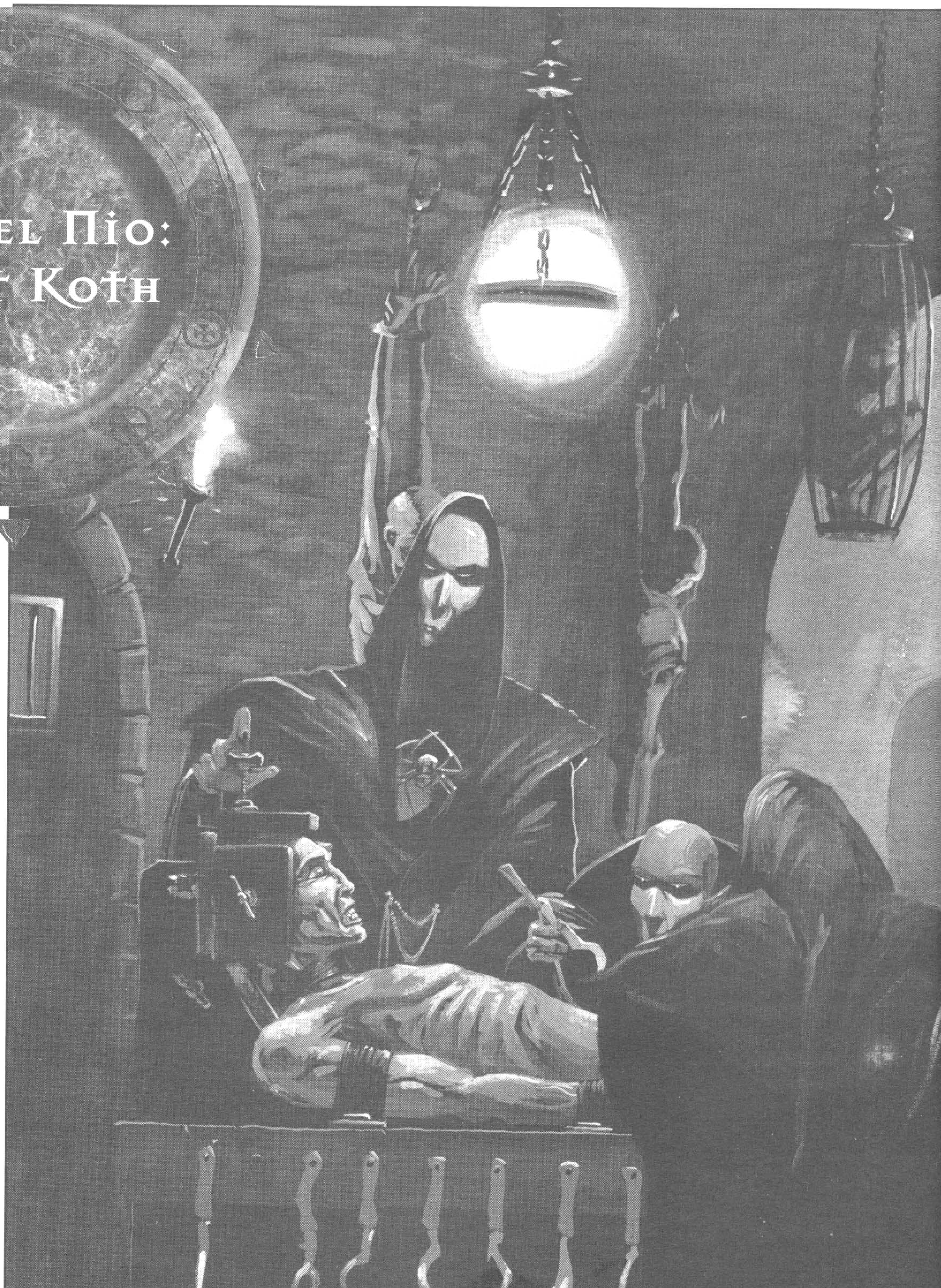
- Astrologi
- Dra vapen
- Elementarmagi
- Lärdomsfärdigheter (1)
- Magisk kanalisering
- Magistudier
- Mentalism
- Vapenfärdigheter (2)
- En valfri färdighet

STARTUTRUSTNING

Eldsfurstarna ikläder sig färgstarka kläder i ungefär samma stil som bataljsmederna. De får dessutom ett gott handvapen (+1 i skada, +2 i BV), en lättare rustning och en formelsamling.

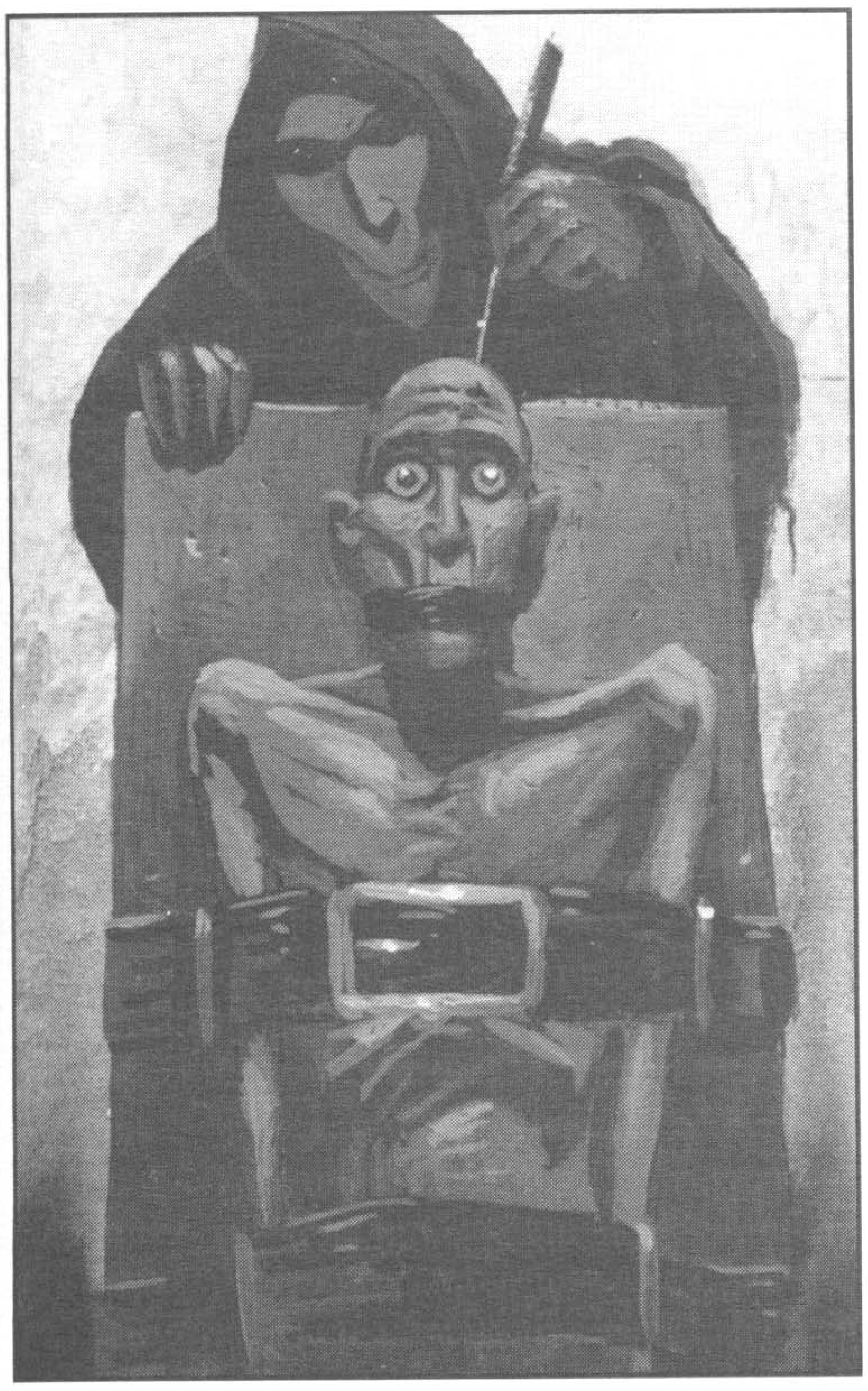
- Eldsfurstarna är inte bara fruktansvärda krigare, vansinniga helvetesdemoner som kämpar för Huset på slagfältet. Det är också de som utgör huset Cerias Försynta råd, ett råd som har till uppgift att genom att läsa i stjärnorna, sekudornas flykt, råttornas antal och deras innanmätes utseende avgör när tiden är gynnsam för handling.

Kapitel Nio: Huset Koth



Koth? Säg det inte. Ingen vågar tala om vad de gör eller vilka de är och säkrast är nog det. De hemskheter de befattar sig med är bäst osagda. Öronen skulle krulla sig även på den mest ondsinte Hängivne tempelmästare om han visste vad som föregick i Spindeltornets djupaste kammare.

Huset Koth? Tyst! Sluta tjafsa och följ med här. Här kan vi nog få vara ostörda. Det är bara att hoppas att väggarna inte har öron, även om det är alltför vanligt i den här gudsförgätna staden. Varför? Jag har ju sagt att jag helst inte pratar om dem och om jag nu skall vara dum nog att göra det finns det all anledning att vidta ett visst mått av försiktighet. De har längre armar än kejsaren och tystar mer än gärna den käft som glappar i onödan, tätar hålet med en välriktad dolkstöt eller mordiska väpnarspindlar som vandrar ned genom din strupe och sedan sakta gnager sig utåt, slukar ditt blodiga kött från insidan. De kommer åt dig, dina barn, dina barnbarnsbarn och dina barnbarnsbarnbarn vart du än beger dig. Om du skulle vara dum nog att någonsin stöta dig med dem, kommer du aldrig att kunna sova lugnt, även om du så flyr till de sabranska ökenländerna eller beger dig bortom Kannibalöarna. De låter dig fortplanta dig, föröka dig, leva, njuta av livet och skaffa dig en familj bara för att deras hämnd skall bli så mycket ljuvare när den väl kommer. "Den som aldrig levt ett liv



Ritualmagi

Spindelmästarna använder sig av en kraftfull ritualmagi, där vissa av ritualerna är så omständliga att de kan ta dagar, veckor, ja till och med år att genomföra. De nedkallar demonfurstar, sliter upp revor i tiden, förseglar dimensionsportar, låter variga sår öppna sig i himlen, stormar rasa över Chronopia och tusen och åter tusentals jättelika spindlar välla upp ur kloakerna. Här beskrivs ett mindre antal inte fullt så kraftfulla ritualer, även om några av dem tangerar det man trodde var möjligt. Den kothiska ritualmagin betraktas som en mörkermagisk skola (se Mörkrets väktare för en närmare förklaring av denna term). Risken för snedtändning är dubbelt så stor vid ritualmagi som vid andra besvärjelser.

8 GALENSKAPENS MÄRKE

Ritualmagi

Personlig

Permanent

Ritualen, som tar en knapp timme att utföra, görs på alla kothalver och bundsförvanter som man vill knyta till Huset mot– eller frivilligt. Den som skall förhäxas läggs på en kall stenbrits iklädd endast ett tunt vitt tyg som fladdrar i vinddraget från de glödheta brännugnarnas öppna spjäll. Offret tvingas dricka spindelmjölk blandad med sitt eget blod och destillerad kloakdynga, samtidigt som de närvarande (minst tio sanna kothalver krävs för att ritualen skall kunna genomföras) lågmält mässar mörka hymner, och spindelmästaren gör en ärrtatuering över den förhäxades bröst föreställande en stor spindel. När ritualen är avslutad är den välsignade upptagen i den kothiska gemenskapen och kan när som helst kontrolleras via PSY mot PSY av en spindelmästare.

14 SPINDELBÄRARE

Ritualmagi

Beröring

Permanent

Spindelmästaren tar en av husets Koths drogade slavar, skär upp hans buk, fyller den med håriga giftspindlar och syr igen den med tråd gjord av tvinnat dvärgskägg. I slutet av den två timmar långa ritualen, där slaven tidigare har placerats i mitten av en brinnande cirkel och sköljts med renande alvblod, gjuter spindelmästaren mod i slaven och ger honom hans uppdrag. Han kläs i en kåpa och skickas iväg för att fullgöra sina uppgifter. När han nått sitt mål exploderar han som en sabransk gasbomb (skada 6T6, avtar med 1T6 per 3 meter från målet) och spindlarna sprider sig likt stenhårda projektiler och angriper alla i sin närhet (gift STY 13).

15 PORTAL

Ritualmagi

FV/4 kilometer

FVx1 minuter

PORTAL är en mäktig ritual som skapar en portal genom de Grå hallarna, genom Multiversums mäktiga energiflöde, till en annan plats inom räckvidden. För att PORTALEN skall kunna öppnas måste en levande varelse offras genom att dricka

Fortsättning på sid 66

Fortsättning från sid 65

flytande bly på andra sidan PORTALEN. På den sida där spindelmästaren befinner sig har han målat en portal i guld och aska (guld och bly utövar som alla vet ett s k sympatetiskt inflytande på varandra) och tänt ett symboliskt likbål. När PORTALEN väl öppnats förblir den öppen under varaktigheten för att sedan slutas. Färden genom PORTALEN ut på andra sidan tar tre stridsrundor, stängs PORTALEN när någon befinner sig på 'genomresa' blir denne fångad i de Grå hallarna.

15 ÅTTFOTINGARNAS DAG

RITUALMAGI

FV/4 KILOMETER

FVx1 TIMMAR

Ritualen inleds med att spindelmästaren tänder ett svart ljus, stöpt i mänskliga avfallsprodukter, i mitten av en åttkantig stjärna, ett oktagram bestående av två perfekta kvadrater; en av pulveriserat ben och en av röd sand. I varje av oktagrammets åtta spetsar skall ett offer utföras, ett offer som blir större och större ända tills en dolk bryts i bröstet på en drogad slav, det slutgiltiga offret. När ritualen är slutförd börjar stadens gator, inom räckvidden att fyllas med håriga spindlar (se ovan) som efter det att varaktigheten löpt ut försvinner lika snabbt som de kom, utan att lämna något annat spår efter sig annat än sina döda vänner.

17 WARTHA - DEN HÅRBENTA FURSTEN

RITUALMAGI

PERSONLIG

FV/4 DYGN

Ritualen syftar till att göra spindelmästaren själv till en oövervinnlig kämpe, till en åttfotingarnas okränkbare furste. Under ritualen, som kräver ansenliga mängder flätat människohår, benen från en jättespindel dränkta i sjöormsgalla och två färska gobliner smittade med gröna maran, förvandlas spindelmästaren från en ondsint och mäktig, men i övrigt ordinär, kothalv till ett sant monster. De fyra jättespindelbenen sys fast vid kroppen och växer under en timme gradvis in i kroppen vilken hänger likt en hänggunga mellan de fyra benen. Spindelmästaren får två extra attacker (1T10), STY i benen höjs till 25 (+2 per E) och människohåret blir till ett ludet pansar (ABS 2 per E) som täcker i stort sett hela kroppen. När varaktigheten löper ut faller benen av.

vet inte vad han förlorar", som furstinnan Koth skall ha sagt. Eftersom de lever i evighet är tio, tjugo eller trettio års väntan ingenting för dem, inte om de får nöjet att se dig dö i infernaliska plågor, under det att dina barn förskräckta tvingas betrakta skådespelet så att de skall lära sig den läxa deras fader aldrig lärde sig. Stå aldrig i vägen för huset Koth! När de sedan växer upp och själva får barn kommer samma öde att drabba dem. Hämnarnas grundlighet vet inga gränser. Jag har hört berättas hur handelsfursten Edon, före detta ägare till handelshuset Oxen, plågades i över en månads tid i Spindeltornet av Koths vansinnigt skickliga tortyrmästare, de främsta i Chronopia sägs det. Först hudflängde de honom. Sakta och omsorgsfullt avlägsnade de varenda hudflaga han hade på sin plågade kropp. Varje gång de frilagt ett område strödde de en nypa rött salt över det pulserande, blodiga köttet. Sedan började de tarmdra honom, öppnade upp hans buk och fäste krokar och kedjor i hans tarmar. Sakta, sakta vevade de ut tarmarna ur hans kropp, samtidigt som de förberedde honom för steglingen. Metodiskt och målmedvetet krossade de stillsamt och under mässande sång först varenda led i hans kropp och sedan vartenda ben tills han inte var mer än en endast vagt människoliknande pulserande köttklump. Och under hela tiden låg han med huvudet fastkilat i ett skruvstäd så att han tvingades se allt som hände i en spegel. Att han inte dog? Jo, det gjorde han förstås till slut, men Koth är så måna om att deras offer skall uppleva en så total smärta, så ångestfyllda plågor att ett besök i någon av Multiversums obehagligare limbodimensioner skall upplevas som ett besök på de Klydiska termerna. Därför ger de dem livsuppehållande droger och deras spindelmästare, fruktansvärda magiker, tvingar dem till medvetande, hindrar deras själ att fly kroppen med hjälp av onämnbara ritualer. Var det någonting jag glömde? Just det! Hans fyra barn, inget av dem över tio år gammalt, hölls instängda i små burar som hängde i taket, ovanför den brits där deras fader plågades. När Edon var död släpptes barnen, men de kommer nog aldrig själva att våga skaffa några barn. Rädslan för Koths hämnd kommer att vara alldeles för stor.

Hur de är kapabla att utföra sådana fruktansvärda illdåd? Bra fråga. De får



faktiskt nästan de Hängivna att framstå som förstående och omtänksamma, och det min vän vill inte säga lite. Känner du till talesättet "man måste vara galen för att leva i Chronopia, och ännu galnare för att överleva"? Det gäller i allra högsta grad spindelalverna. Man talar om de kothiska vansinnet, givetvis inte så att de hör det, och spindelns märke, fem svarta cirklar som alla kothalver har i nacken som ett tecken på att de är födda inom spindeltornets murar. Varför just de har blivit så genomonda? Sagorna berättar att när de först kom till staden var kothalverna de renaste, ädlaste och ljuvaste varelser som någonsin trampat chronopisk mark. Men den stinkande chronopiska atmosfären förgiftade dem, sög deras själar till sig, förvred, förmörkade och perverterade deras sinnen till oigenkännlighet. De attraherades mer av mörkret än några andra, kanske just för att de var så oförstörda, och blev kanske inte elakare – men ondare, mer utstuderat vedervärdiga än de andra stadsalverna. De blev Chronopias pulserande spindelböld, redo att explodera och sprida sina perversioner över världen och staden som en löpeld. Degas? Tja, de är väl onda i en bemärkelse, men inte alls på samma sätt som Koth. Degas ondska är av den desperata karaktären, ett försök att slita sig ur evighetens förbannelse, Koths bara ett uttryck för deras osläckbara hungertörst, deras okonstlade längtan efter att lära känna de mörka djupens perversioner. I spetsen för deras tåg som leder mot avgrundens bottenlösa djup vandrar spindelmästarna, deras vansinniga magiker. De är besatta av tanken på att hitta den mörka sanningen, och de glimtar de tror sig få se av den i sina sjuka, vedervärdiga, outhärdligt avskyvärda experiment, sporrar deras förvridna hjärnor att nå insikter, att se lösningar, att utföra ritualer som ingen vettig chronopier ens skulle drömma om att utföra. De obsceniteter de ägnar sig åt får även den mest härdade Degasalv att rynka på näsan, får de Hängivnas tempelmästare att dra åt sig fingrarna och får kejsaren att oroligt skruva på sig där han sitter på sin tron i Evighetspalatset. De åkallar demoner, helvetesandar, transdimensionella mörkersubstanser och den kosmiska nattens varelser. De binder, förtrollar, förvrider och betvingar de mörka makterna och låter deras krafter flöda ut över Chronopia likt hjärtslag. De har till och med lärt sig att behärska livets krafter, att betvinga skapelsen. I Spindeltornets mörkaste och fuktigaste kammare lever de håriga jättespindlarna, spindlar som blir surrogatmödrar åt de kothiska furstinnornas foster för att sedan föda sanna spindelalver, vedervärdiga kreatur som är till hälften alv till hälften spindel. Varför? För att testa gränserna för deras hädande, se hur långt de kan gå innan gudarna straffar dem. Dessutom är de sanna spindelalverna fruktansvärda krigare, som fungerar som den Beslöjade furstinnan Koths livgarde. Om det är sant? Nej, allt är givetvis bara rykten, men jag har faktiskt sett alver med mörk behåring och spindelliknande armar och ögon, men de har inte haft åtta ben eller någonting sådant.

Vissa säger att huset Koth är bundsförvanter med demonfurstarna och skall hjälpa dem att lägga Chronopia för deras fötter, men jag tror inte att furstinnan Koth nöjer sig med att gå andras ärenden. Hon är sin egen härskarinna.

Deras arméer är ofantliga. Runt spindel-

Koths särskilda förmågor

Huset Koths särskilda förmågor skiljer sig något från de övriga husens. Siffrorna framför förmågans namn visar vilken av förmågorna i tabellen på sidan 8 i kapitlet *Hur du skapar en alv* förmågan ersätter.

13-14 GIFTMÄSTARE

Du är uppväxt bland höga hyllor fyllda till bredden med piller, pulver, puder, krossade fladdermusöron, getögon, fårhjärnor och andra substanser som lika gärna hade kunnat vara ingredienser i någon ny spännande alvisk maträtt. Du får gratis FV 10 i Giftkunskap vilken räknas som en primär färdighet för dig.

23 NATTALV

Du är nattlevande i högre grad än dina alvfränder, du går nämligen aldrig ut på dagen eftersom solljuset skadar dig (1T6 per timme) om du inte bär tjocka kläder. I gengäld har du sedan födseln skänkts ögon som gör att du kan se i det svartaste mörker, även magiskt sådant.

26 SLAVHERRE

Du är en av slavarnas härskare, en ihärdigt piskande och skrattande plågoande som kan göra vad helst du vill med dina trogna, sömndruckna, zombieliknande tjänare. Du kommenderar ensam över ett hundratal slavar, vilka följer dig likt obrottsligt lojala knähundar.

29 BLODTÖRST

Du hungrar efter blod. Det enda du kan äta eller dricka utan att drabbas av kraftiga magåkommor är färskt blod i någon av dess former. Grisblod och hästblod duger nästan lika bra som människoblod och alvblod, men bara nästan.

35 SPINDELALV

Du har fått spindlarnas gåva, hela din kropp har täckts med tjockt strävt svart hår och dina ögon lyser röda. Dina hörntänder är skarpa och i munhålan har du elaka giftkörtlar (STY=FYS, producerar FYS doser per dygn). Du får +3 i STY, +2 i FYS och +2 i STO utan extra kostnad. Inom Spindeltornets väggar åtnjuter du extrema priviligier, men på stadens Chronopia sticker du ut från mängden. Folk drar sig undan när du och dina slavar kommer vandrande.

tornet lever inga andra än huset Koths lojala slavar. De avlas och föds upp under Husets översyn och fostras att bli trogna tjänare. Vissa säger att de hålls drogade, andra att de utsatts för magisk hjärntvätt. Själv vet jag inte vad jag skall tro, men en vän till mig, en av de få som sett Spindeltornet från insidan och överlevt, berättade om att de hade jättelika avelskammare där kvinnorna hölls inspärrade i små burar dit 'hingstarna', ja så kallades männen, fördes två gånger varje dag för att avla nya slavar åt huset Koth. De kvinnor som blev gravida tog de till Mödrarnas salar. Ur gigantiska, skrumpna juver med spenar långa som stadsvakternas spjut får de sin enda näring, spindelmjölken. Vad det är? En vitaktig vätska som märker barnet från dess första dag i sin moders sköte och när barnet sedan föds kommer det för alltid att vara huset Koth troget. I alla fall så länge det får återvända till Slavarnas salar och dricka av spindelmjölken. Varifrån den kommer? Min vän berättade att hela Spindeltornets inre är en enda gigantisk honspindels kropp, en levande organism och att allt utanverk, murarna, tornen, tinnarna och gargoylerna är byggt ovanpå spindeln. Jag vet inte om det är sant, men det skulle allt vara en syn att få se Spindeltornet bana sig väg fram genom Chronopia. Det skulle behövas mer än Svarta gardet och Galdermästarna för att stoppa ett sådant monster.

Bundsförvanter? Intriger? Koth sysslar inte med sådant. De har inga kända underhus. Inte vad jag vet i alla fall. Skitsnack? Nej då. Struntprat? Du måste förstå att jag inte vet om de har några underhus, och även om jag visste det skulle jag ändå inte berätta det för dig. Varför? Hämnd, givetvis, hämnd. Huset Koths hemligheter är ingenting man basunerar ut ostraffat och jag har redan pratat mer än lovligt bredvid mun. Det måste vara allt det här mjödet som har gjort mig så dum och oförsiktig. Det blir inget av med det idag. Vill du veta någonting mer om huset Koth får du fråga någon annan, men tro mig när jag säger att det är klokast att du låter bli. Både du och jag har nog med problem som det är. Vi kanske skall ge oss ut på stan istället för att sitta på den här sjaskiga syltan och trycka. Bra idé? Man bockar och bugar, puckeln till trots. Kom så gick vi!

Hämnare



Du är en kothisk hämnare, en precis dödsbringare, väldrillad mästerman och obarmhärtig lönnmördare. Du är lika känd och fruktad som de sabranska skuggmästarna, wongosiska drakmästarna och de kejserliga carnifexerna, tränad att bli ditt Hus och din furstinnas förlängda arm, en garanti för att den som skadar Huset aldrig mer kommer att skada någon, annat än möjligtvis sig själv. Ditt värv är vedergällningens, ditt syfte att statuera exempel, att visa att Koths hämnd är säkrare än att solen släpar sig upp över Silvertopp och Evighetspalatset, att gjuta en sådan skräck i folk att de inte ens vågar tänka tanken på att röra vid det som bär Husets fingeravtryck, och det gör du och dina skuggbröder genom att leta upp syndarens familj, hans släkt och vänner och utsätta dem för en behandling som får en neutralisering i Evighetspalatsets eller Galdermästarnas torn att framstå som en promenad i parken.

Du är en vandrare i skuggorna, en nattvarelse, en av de som smyger i gränderna, ljudlös klättrar uppför väggar, murar och höga broar och tar sig in genom fönster, takluckor och avlopp för att slutföra dina uppdrag. Du saknar hederskodex och skrupler, och det är det som gör dig så farlig, så oberäknelig. För dig är några oskyldiga åskådares död inte ett resultat av din och Husets hämnd utan av ditt offers förbannelse som han dragit över dem. Det är han själv som fattat beslutet, bestämt sig för att han skall dö, inte du eller Huset. Du gör bara vad som kommer an på dig, statuerar exempel efter exempel, hänger syndarna högt utan att någonsin stanna upp, tvinga dig själv till eftertanke, självrannsakan. Skulle du göra det, skulle du utsätta hela Huset för fara och din lojalitet mot Spindelns hus är större än din lojalitet mot dig själv.

YRKESFÖRMÅGA

Hämnaren har, förutom lönnmördarens yrkesförmåga, en mycket god hand med mindre insekter, spindlar, reptiler och liknande. Han kan genom att övervinna deras PSY med sin egen på motståndstabellen lugna dem, även om de är uppretade eller påverkade av magi. Hans otaliga möten med de giftiga kreaturen har gjort honom oerhört resistent (+7 på motståndslaget) mot gifter.

YRKESFÄRDIGHETER

- Akrobatik
- Djurträning*
- Dra vapen
- Hantera fällor
- Låsdyrkning
- Stridskonster
- Två vapen
- Vapenfärdigheter (2)
- En valfri färdighet

*gäller endast mindre, obehagliga lönnmördardjur.

STARTUTRUSTNING

En kothisk hämnare bär alltid svarta kläder med stora vita broderade spindlar på

axlar och rygg för att visa att han är huset Koths utsände bödel. Han har dyrkar och de vapen han behöver. Han har också ett antal giftiga ormar (röda rosenormar, vanta), spindlar (svarta vargspindlar, vit djävulstarantula) och skorpioner (luden taggsvans, pansarskalle) i burar och glasbehållare.

• De kothiska hämnarna använder sig aldrig av gifter. Istället tränar de spindlar, skorpioner, ormar och andra små obehagliga djur till att bli dödsbringare och använder dem för att bringa sina offer om livet. De riktigt vältränade får följa med hem, men vissa av dem lämnas kvar på brottsplatsen, med en vit spindel målad över ryggtavlan.

• Det berättas att de kothiska hämnarna redan från barnsben får extremt små doser spindel-, skorpion- och ormgift med sin mat för att vid vuxen ålder kunna inta normalt dödliga doser utan att beröras mer än en dvärg berörs av ett stop skummande mjöd.

Spindelmästare

Du är en av huset Koths främsta magiker, en magiker med ett mörkt sinne förvridet av perversionerna som dväljs bortom barriärerna, en vandrare på förbjudna vägar, en forskare med smutsiga, befläckade händer och en sakta ruttnande själ, som slukas av staden Chronopias förgiftade atmosfär. Du har gett dig av på ett sökande i gränslandet mellan de olika verkligheterna för att finna den mörka magins fruktansvärda hemligheter, vinna kunskaper som skulle göra dig till tempelmästarnas, nekromagernas, cranemorternas, häxbaronernas och demonologernas like.

I dina svavelosande laboratorier, i den bleka, livlösa skenet från den dvärgiska gaslampan, utför du vedervärdiga obsceniteter, onämnbara ritualer, och åkallar med ord så mäktiga, så obehagliga och fruktansvärda att de får de odödas legioner, de sedan länge utrotade nekromantikerna, att vända sig i sina gravar. I färskt blod tecknar du kraftfulla pentagram, ur hudflängda dvärgars nakna kroppar extraherar du livselixir, av alv- och människoben bygger du avancerade konstruktioner som fungerar som magiska fokus. Du nedkallar förbannelser över Husets fiender, gjuter mod i Husets krigare, gör era sinnesslöa slavar till än mer livlösa, otänkande, dreglande monster, gör den levande muren starkare, tjockare och mer ogenomtränglig.

Men du är inte bara en vetgirig vetenskapsman, utan också en härskare och krigare; en av de som när Spindlarnas dag är kommen kommer att leda era oändliga slavlegioner till seger över Chronopia.

YRKESFÖRMÅGA

Spindelmästaren behöver inte lyckas med ett magislag för att få lära sig magi. Han återfår dessutom PSY dubbelt så snabbt som normalt och har, som alla andra magiker, färdigheterna Kunskap om magi, Känna magi och Minimagi till samma FV som hans bästa magiskola. (Om du har tillgång till *Magi i Chronopia*, får han dessutom ett kostnadsfritt slag med +10 på den tabell för Särskilda förmågor som finns där).



YRKESFÄRDIGHETER

- Elementarmagi eller Mentalism eller valfri Mörkermagiskola*
- Giftkunskap
- Hantverk (1)
- Lärdomsfärdigheter (1)
- Magisk kanalisering
- Magistudier
- Ritualmagi
- Vapenfärdigheter (2)
- En valfri färdighet

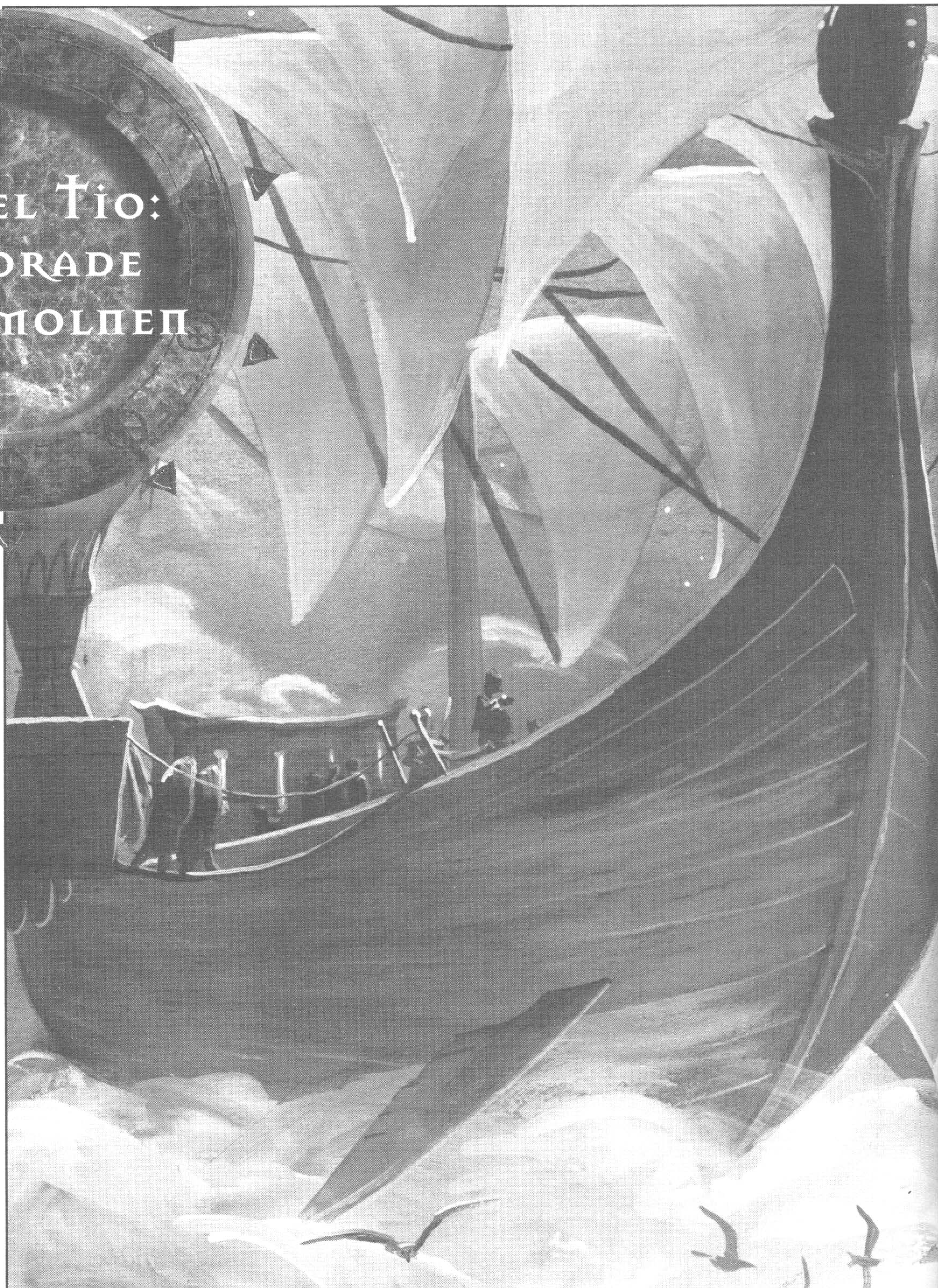
*Endast de som finns beskrivna i *Magi i Chronopia* och *Mörkrets väktare*. Levande tatueringar och Skuggkonst, vilka beskrivs i *Dvärgar* och *Svärd och svartkonst* är fortfarande väl bevarade hemligheter.

STARTUTRUSTNING

En spindelmästare bär en lång svart kåpa med ett vit dok. Över kåpans rygg är en spindel broderad med silvertråd och på dokets huva klänger en broderad svart spindel fast vid mästarens bakhuvud. Han får också en magiker stav med en fyrkantig magisk behållare (lagrar upp till 8 PSY). Givetvis har han också tillgång till ett stort, ständigt rökfyllt laboratorium i Spindeltornets fuktiga källare.

• Spindelmästarna är några av Chronopias mest fruktade magiker, och deras uppenbarelse på stadens gator brukar ses som ett tecken på att någon snart kommer att drabbas av Koths hämnd. Med oändliga följen av slavar vandrar de gata upp och gata ned för att sondera terrängen och kasta nödvändiga magiska sigill innan hämnarna skickas ut för att låta blodet flyta i husets namn.

Kapitel Tio: Förlorade bland molnen



Röken låg tät i den skumma lokalen och ni kunde knappast se era händer framför er. Det stack i halsen, i ögonen och det kändes som om den klibbiga röken försökte tränga in innanför era kläder och kväva er. Då dök de upp, kröp fram ur hörnen. Marajiputternas vita tandrader och krökta sablar glimmade mot er i mörkret.)

Förlorade bland molnen är ett spännande, fartfyllt och stundtals minst sagt livsfarligt äventyr för 3-6 rollpersoner. Under sin jakt på en försvunnen vän färdas de från de Tusen fröjdernas gata, via mystiska ledtrådar, skumma somabarer, luxuösa bordeller, elaka hantlangare och distributörer, snobbiga och arroganta flamboyanter och råbarkade flåbusar i lufthamnarnas ogästvänliga kvarter mot äventyrets upplösning bland de chronopiska molnen. Som SL bör du läsa äventyret noggrant minst två gånger innan ni börjar spela. Av utrymmesskäl är antalet kartor extremt begränsat, ett par av miljöerna är hämtade ur kampanjavsnitten i den här modulen, men de flesta av dem, exempelvis bordellerna och de vidriga haken i Himlaporten får du skapa själv. Om du har tillgång till andra Chronopia™ moduler kan du använda exempelvis glädjehuset Tvättbjörnen från Hyrsvärdets handbok i Spelledarskärmen, Casino Lovalie eller Svart lotus i Vapen och rustningar i Chronopia.

Intrig

Den avskyvärde dimalven Gerdion (se Alver i Chronopia) har under de senaste månaderna intensifierat sitt lilla forskningsprojekt och ökat antalet bortrövanden markant. Han har naturligtvis inte själv beblandat sig med det smutsiga enleveringsarbetet utan överlåtit det på en synnerligen opålitlig, men girig och mordisk halvalv vid namn Verion. Verion sköter bortrövandena från sin bas i skyn, oftast väl dold bland molnen eller på kortare utflykter med ett stort, men inte överdrivet modernt, alviskt luftskepp som Gerdion via bulvaner köpt från huset Ventura. På luftskeppet interneras de bortrövade tills Gerdion behöver dem i sina experiment.

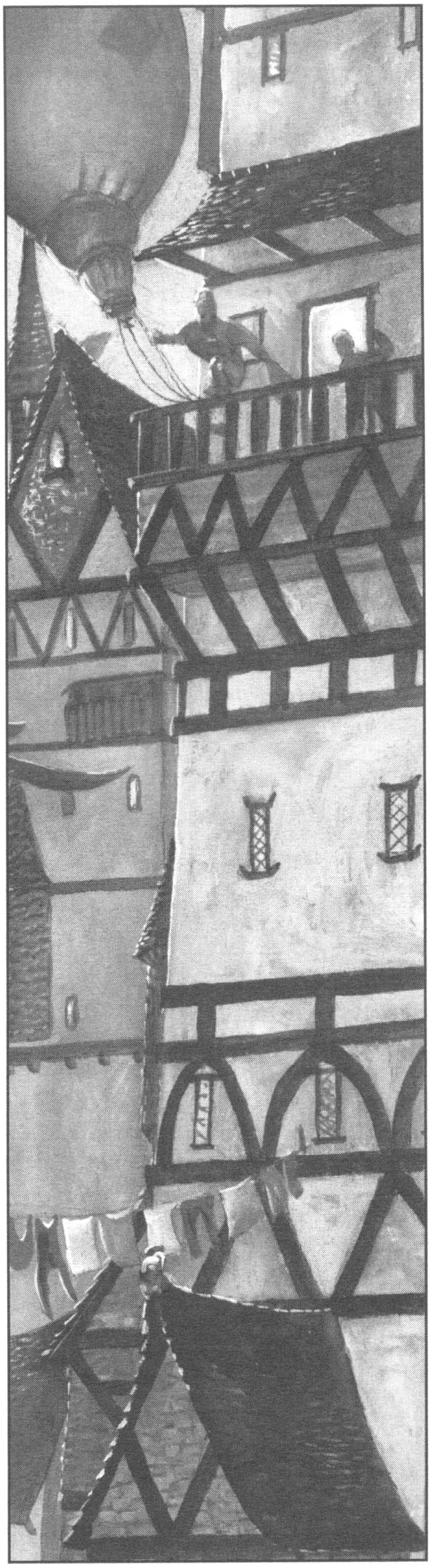
Verion själv är en tidigare flamboyant, som avvikit från huset Aramas vägar och nu vandrar ytterst egensinnigt på Chronopias gator som hyrsvärd, charmör och fullfjädrad lönnmördare. För att genomföra bortrövandena använder sig Verion av sina kontakter bland somabarerna och bordellerna på de Tusen fröjdernas gata, där bland annat hans gamle vapendragare från tiden vid huset Aramas, Levianol, är ansvarig för en av husets somabarer – Kristallen. Dessutom har han lyckats övertala Rutorio, föreståndaren för de tre Degasägda bordellerna Den bundne slaven, Röda lanternan och Avgrunden, att få lägga vantarna på några av hans mer anonyma kunder, i utbyte mot att Verion förser Rutorio med information så att denne kan planlägga en förödande attack mot de Aramaiska fäktsalarna.

När rollpersonerna gör entré har just en av deras nära vänner försvunnit efter en våldsamt intensiv natt på just de Tusen fröjdernas gata, och de kan inte för sitt liv förstå vart han har tagit vägen. Vem det är som har försvunnit är egentligen oväsentligt. Det kan vara en god vän (SLP) som de träffat under tidigare äventyr, eller, ännu bättre, en karaktär som tillhör en spelare som inte kan delta vid spelmötet. Sökandet blir betydligt angelägnare då. Rollpersonernas försvunne vän, som givetvis kidnappats av Verion och hans hejdukar, kallas genomgående NN i äventyrstexten.

En vän försvinner

Den kursiverade texten nedan kan läsas upp direkt för spelarna om du inte hellre vill rollspela situationen, vilket egentligen är att föredra.

Efter en otroligt hård natt på den ogästvänliga staden Chronopias gator vaknar ni alla upp med en fruktansvärd huvudvärk – antingen på ett rum på ett sämre värdshus, av den sorten som också härbärgerar kackerlackor stora som kloakråttor, eller hemma hos någon av er. När ni skakat av er de värsta upplevelserna från gårdagens liv i sus och dus på de Tusen fröjdernas gata och besöken på de mystiska barerna, instickarna på bordellerna, bråken på kullerstenarna, de häftiga vredesutbrotten hos överförfriskade hyrsvärd, och sättet på vilket ni läxade upp dem börjar framträda klara-

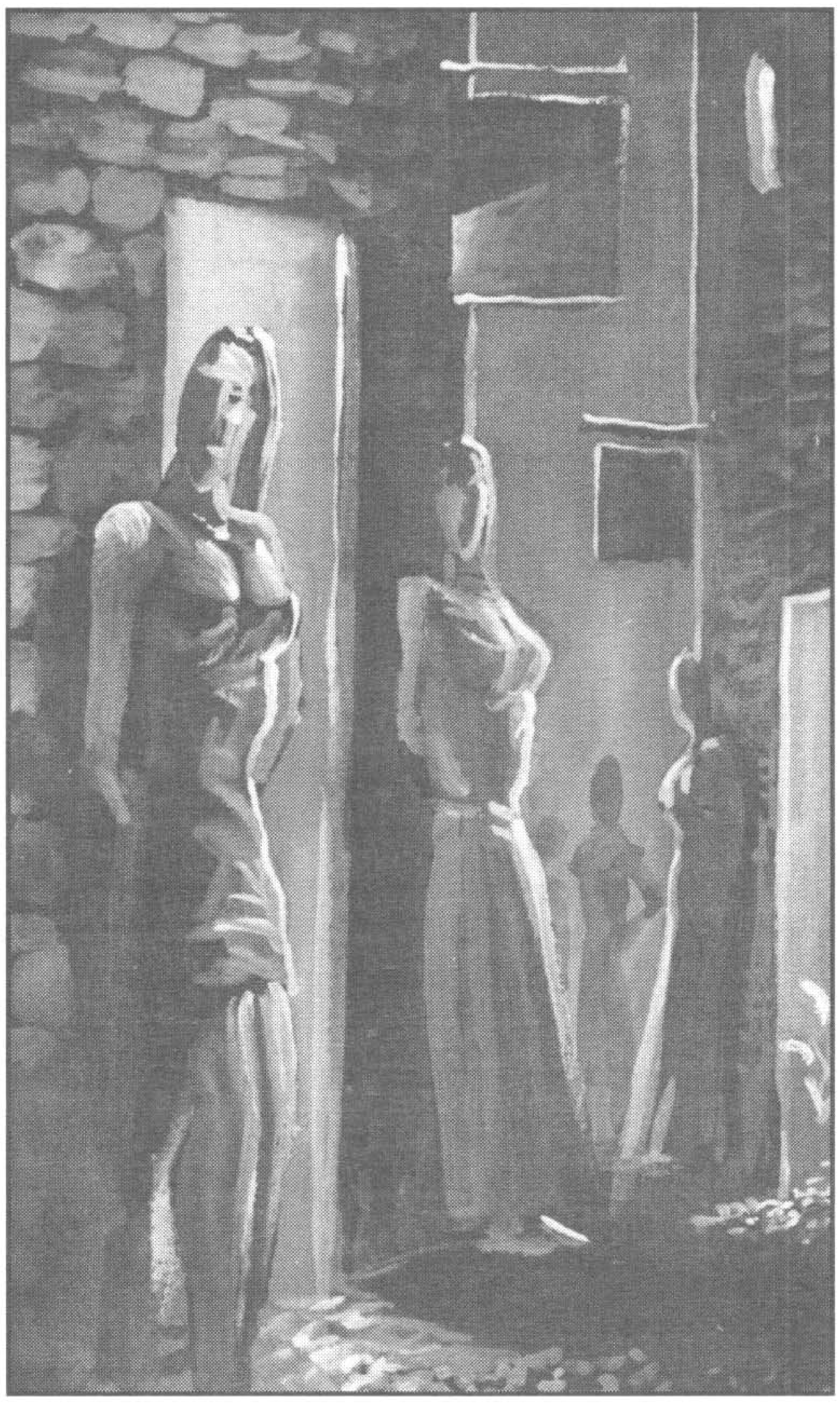


re, den kletiga dimman sakta börjar skingra sig och det inte längre känns som om någon sitter med en dvärgisk dolk och försöker att driva den genom pannan på er beslutar ni er för att ta er upp ur sängarna och se till att få någonting att äta. Ni har inte ätit sedan tidigt i går kväll och nu har för länge sedan det tolfte glaset vänts. De flesta av stadens invånare sitter förmodligen och intar en lunch av något slag för tillfället. Över frukost – vilken ni lyckas tvinga er till med hot om våld, trots att man egentligen sedan länge slutat att servera – diskuterar ni era minnen från föregående kväll under myckna skratt, svepandet av ett par bägare mjöd för att återställa balansen och högljudda protester från de som svartmålas som veklingar. Efter frukosten, när ni ramlar ned mot närmaste badhus för att blötlägga er slitna lekamen under några timmar – ingenting är bättre än lite välförtjänt rekreation innan krog- och bordellbesöken börjar om på nytt så fort solen börjar försvinna bakom Silvertopp och Evighetspalatset – kommer ni plötsligt på att det är någon som saknas. Var i hela fridens namn är NN?

Hur rollpersonerna reagerar när de upptäcker att NN är borta beror givetvis till stor del på vem NN är, men det finns självklart en stor risk att de inte uppmärksammar det hela förrän efter ett par dagar, eller i alla fall kanske inte förrän kvällen sänker sig över staden. Om de skall försöka komma ihåg när de sist såg NN, för att kunna lista ut var han försvunnit någonstans blir buden givetvis många, men de begränsar sig alla till etablissemang på de Tusen fröjdernas gata. Efter en intensiv diskussion kommer de fram till att han måste ha försvunnit någonstans mellan deras besök på Svarta katten och Kristallen, troligtvis i samband med att de tittade in på Röda lanternan. Någon av dem drar sig också till minnes hur NN gärna ville stanna kvar, medan de andra förespråkade att man skulle vandra vidare, varpå de lämnade kvar honom på Röda lanternan och själva fortsatte ned till Kristallen.

De Tusen fröjdernas gata

De Tusen fröjdernas gata är inte någon plats för veklingar eller oerfarna blåbär från landet. Här kan vad som helst hända, och det gör det oftare än man anar. På bordellerna, somabarerna, de svarta husen, krogarna, de sjaskiga haken och spelinrättningarna möts de mest suspekta element som



någonsin satt fot på Chronopias gatstenar i en hetsjakt på njutning, upplevelser och orgiastisk utlevelse av inneboende lustar. De Tusen fröjdernas gata är en oerhört lång gata, fylld med intressanta etablissemang, alla öppet skyltande sina stundtals motbjudande tjänster. Här nedan ges kortfattade beskrivningar av vad rollpersonerna kan få veta genom att fråga rätt personer på rätt bordell och somabar. Tänk på att ägarna och föreståndarna ofta är lättretade, hetlevrade typer som gör allt som står i deras makt för att skydda sina investeringar. Utbölingar som kommer och ställer ingående frågor måste självklart bevakas på ett eller annat sätt. Är rollpersonerna oförsiktiga är det alltså möjligt att de får både Degas, Aramas, Belisarius och Ikki efter sig. Något som är allt annat än hälsosamt.

Lotusland

Lotusland är ett gigantiskt etablissemang som ägs av huset Belisarius och som sysslar med försäljning och konsumtion av alla typer av droger – utom soma. Föreståndaren är en stingslig typ vid namn Arvario (Alvisk ädling, se grundreglerna sidan 158), som inte gärna berättar någonting, men eftersom Lotusland ligger mittemot aramasägda Kristallen, kan hans anställda, om man frågar diskret och betalar mycket, eller har god övertalningsförmåga (stort svärd, bister uppsyn), berätta om att de vid ett flertal tillfällen under den senaste tiden sett Verion (de vet givetvis inte vad han heter, utan kan bara ytligt beskriva hans utseende) göra besök. Han anländer alltid i vagn, använder sig av dörren i gränden, gör korta besök och har alltid med sig ett stort bylte när han åker.

Vattenfallet

Vattenfallet är ett numera Ikki-ägt (givetvis genom bulvaner) etablissemang av samma karaktär som Lotusland, men man har efter övertagandet specialiserat sig på wongosiskt drömgräs, vilket i stor utsträckning ersatt den svarta tobaken. Vattenfallet förestås av den argsinte och ovanligt klipske orchen Borgas Vargkäft (Orchisk livvakt, Veteran, se grundreglerna sidan 154), känd för att märka olydiga anställda, eller gäster, genom att bita rakt igenom deras högra hand med sin enda kvarvarande huggtand. Vattenfallet ligger en bit längre upp på de Tusen fröjdernas gata än Lotusland och skulle inte vara av det minsta intresse om det inte vore så att Verion försökt förhandla med Borgas om att få enlevera kunder.

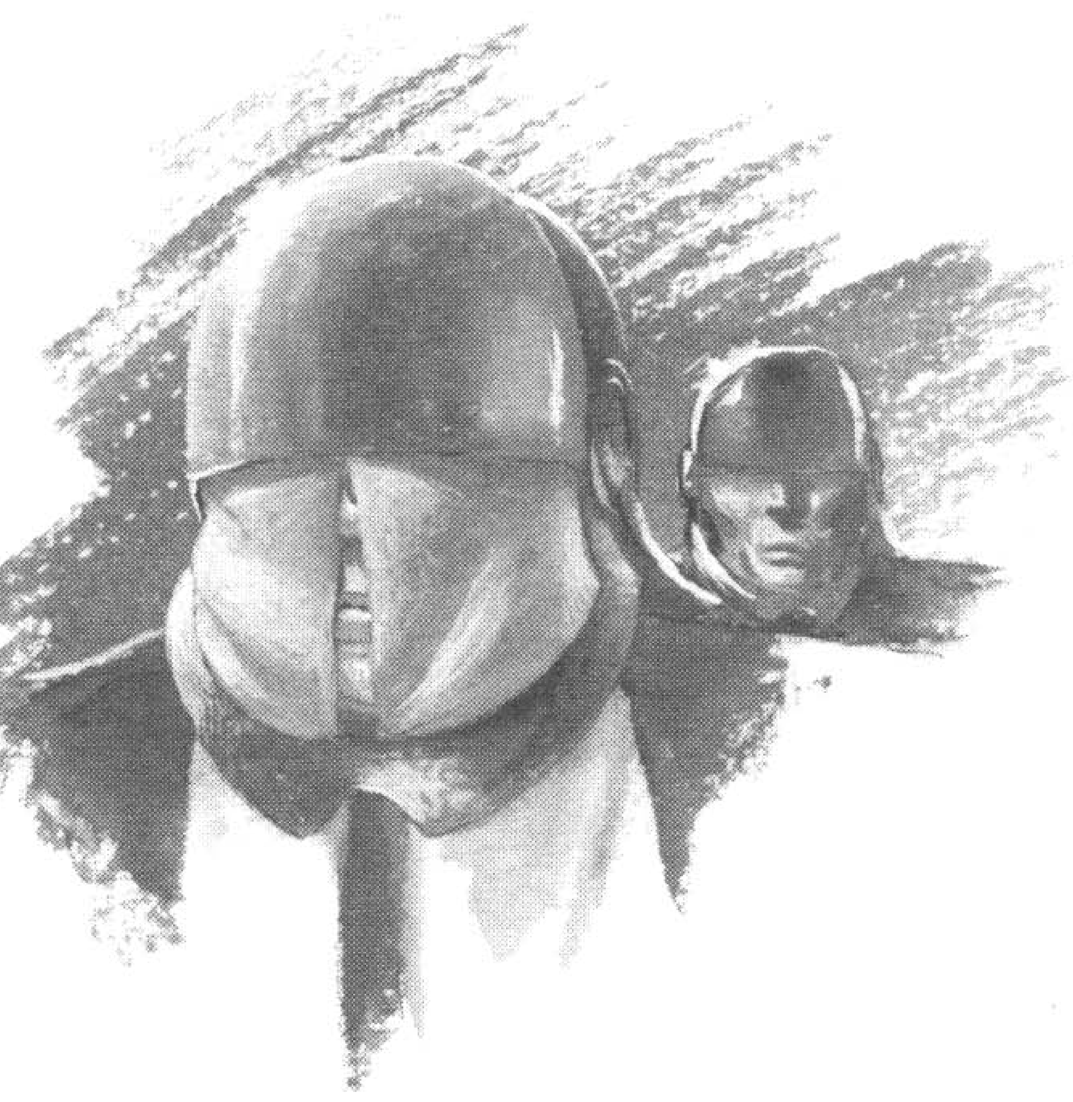
Han blev dock aldrig riktigt så tydlig innan Borgas körde honom på porten, något han mer än gärna berättar om ifall någon kan ge en tillräckligt träffande beskrivning av Verion. Verion planerar eventuellt att genomföra en vedergällningsaktion mot Vattenfallet för förödmjukelsen, förmodligen genom att röva bort Vargkäft själv.

Avgrunden

På Avgrunden, som precis som Röda lanternan och Den bundne slaven, förestås av Rutorio, finns givetvis en hel del information att hämta hos personalen. Men eftersom de är väl medvetna om hur Rutorio ser på folk som pratar för mycket kommer de förmodligen att vara mycket tystlåtna. Det kan dock gå att få en av de yngre flickorna, Julia (hon är inte alv), att berätta att Rutorio vid ett par tillfällen de senaste veckorna har smugit sig in medan hon underhållit en av sina kunder, slagit kunden medvetslös, rullat in honom i säckväv och sedan dragit honom därifrån. Här har också Rutorio sitt kontor, vilket alltid hålls låst. Bakom en panel finns ett mindre kassaskrin i vilket alla detaljer kring Påfåglarnas gästabud finns nedtecknade, tillsammans med en anfallsplan för Degas vansinniga krigare.

Kristallen

På Kristallen, där Verions gamla vapendragare Levianol är föreståndare, har det hänt mer saker än på de andra platserna, men här håller man tyst i en helt annan utsträckning än på de andra ställena. Ingen vågar så mycket som knysta om de bortföranden som förekommit nattetid, men rollpersonerna är inte dummare än att de förstår att man vet saker som inte är så lämpliga att tala om. Det går givetvis att pressa någon ur personalen med dödshot, men om Levianol får reda på det kommer han otvivelaktigen att sätta ett antal flamboyanter efter rollpersonerna, något de garanterat kan klara sig utan. Om rollpersonerna av ren nyfikenhet skulle få för sig att leta igenom Levianols arbetsrum kan de där (fram till ett par dagar före gästabudet) hitta ett antal inbjudningar till ett gästabud i de Aramaiska festsalarna, en av dem bär Verions namn. Om de tar en (gäller för en person samt hans sällskap bestående av ett oklart antal personer), kan de med lätthet nästla sig in på gästabudet, och på så sätt komma Verion nära. Givetvis har Verion inte berättat att han också samarbetar med huset Degas. Om sådana rykten når Levianol, exempelvis via rollpersonerna, kommer han att göra efterforskningar, vars resultat kan bli ytterst obehagligt för Verion.



Svarta katten

Svarta katten är ett utomordentligt uruselt svart hus som drivs av den marajiputtiske mogulen Romba, i ett försök att utvidga sitt imperium, ett försök som hittills inte varit helt lyckat. Svarta katten ligger ett knappt stenkast från Röda lanternan och Avgrunden och även fast större delen av personalen och stamgästerna brukar vara påtända och svårkommunicerade kan de berätta om att de sett bylten, stora som människor, lastas i vagnar (visserligen har det varje gång varit samma vagn) och föras bort. De kan inte beskriva Verion annat än som en "kåpklädd man över medellängd" och att han faktiskt var på besök just den natt då rollpersonernas vän försvann.

Röda lanternan

Det var på Röda lanternan som NN försvann, något som rollpersonerna kan få reda på genom att bråka ordentligt med personalen, eller söka igenom huset grundligt. Uppe i en av flickornas rum kommer man då att hitta ett föremål (SL väljer) som var hans. En utfrågning av flickan ifråga leder givetvis slutligen till att hon bekänner, och hon ber sedan rollpersonerna att gömma henne undan Rutorio, eftersom hon är dödsmärkt efter att ha talat med dem.

Den bundne slaven

På den bundne slaven kan man nå samma resultat som vid en utfrågning på Avgrunden (se ovan), med det undantaget att en av flickorna, samt kocken kan beskriva Verion utförligt och till och med nämna honom vid namn: "Veriol, Variel, Veiron eller något sådant. Jag är i alla fall säker på att det började på V..." Om rollpersonerna nämner någonting om gästabudet kan flickan berätta att hon hört dem tala om det också, men att hon inte hört vad de har sagt närmare.

Spaning

Rollpersonerna väljer troligen att spana efter Verion, har de gjort alltför ingående förfrågningar på de Kristallen eller någon av Degas bordeller kommer han inte att återvända på ett tag utan istället skicka ett antal hantlangare efter rollpersonerna (Hyrsvärd, se sidan 150 i grundreglerna). Har de å andra sidan varit diskreta är det mycket möjligt att de kan få möjlighet att förfölja Verions vagn när han ger sig av från de Tusen fröjdernas gata. Under färden till Himlaporten byter han vagn två gånger, en gång i hamnen och en gång alldeles i närheten av Stora parken. Den andra gången fortsätter han själv i en vagn, vil-

ken far på omvägar tillbaka till Kristallen, medan den första, med lasten åker till Himlaporten, där den i Förlustelsernas torn lastas ur på Skelande hundens bakgård (se nedan). Efter att ha druckit en mindre mängd soma på Kristallen hyr Verion på morgonen en sekudadragen luftballong och flyger till Himlaporten, där han lägger till vid Molnbasaren och lämnar den på uthyrningen.

Påfåglarnas gästabud

Påfåglarnas gästabud är egentligen en parentes, i alla fall för rollpersonernas del, i den egentliga berättelsens flöde, men det kan komma att bli en mycket livlig parentes. Huset Degas har, genom Verions försyn, fått reda på när gästabudet skall äga rum, och hur det skall genomföras. Verion själv, samt fem av hans ytterst otrevliga och mordiska halvalvsbröder (Alvisk lönnmördare, se grundreglerna sidan 144), kommer att bevista gästabudet, vilket hålls i de Aramaiska fäktsalarna, och se till att de vaktposter som finns utplacerade kommer att vara döda vid tillfället för angreppet samt att soman och de övriga vinerna spetsas en smula med svart lotus för att höja den narkotiska effekten. Degas kommer sedan, i samma ögonblick som dagen gryr, att anfalla med ett drygt hundratal elitsoldater som landsätts från sekudadragna gasballonger och sedan efter bästa förmåga gör slarvsylta av de framåt natten vansinnigt berusade flamboyanterna.

Om rollpersonerna gjort grundliga efterforskningar på de Tusen fröjdernas gata, kan det mycket väl vara så att det ligger i deras makt att förhindra blodbadet, någonting som kommer att göra att huset Aramas står i viss skuld till dem, i och för sig är det en skuld man givetvis inte skall vara alltför säker på att man kommer att kunna inkassera. Annars är det faktiskt fullt möjligt att man råkar hamna mitt i smeten utan att vara förberedda på vad som skulle inträffa, eftersom de inte behöver känna till det planerade överfallet (enda sättet för dem att känna till det är faktiskt att ha letat igenom Rutorios arbetsrum på Avgrunden).

Himlaporten

I Himlaporten finns en hel del information att inhämta, om man besöker de rätta ställena och ställer de rätta frågorna till rätt personer. Ställer man däremot fel frågor till fel personer är det lätt hänt att man finner sig själv på en flygtur med den chronopiska stenläggningen som mål.

Skelande hunden

På Skelande hunden gör man klokast i att inte ställa några frågor. Gör man det får man Berboro (Hyrsvärd, Kapten, se grundreglerna sidan 150) och hans kamrater (Hyrsvärd) efter sig. Han gillar inte när någon snokar i hans affärer, särskilt inte när de är så lukrativa som de han har med Verion. Däremot kan man göra ett besök på Skelande hundens bakgård. Där finns nämligen ett skjul i vilket de olyckliga satar som Verion kidnappat hålls fångna medan man väntar på att luftskeppet skall dyka upp för lastning, vilket det gör ungefär en gång i veckan. Skjulet bevakas alltid av två av Berboros hejdukar. När Verion inte befinner sig på luftskeppet sover han på Skelande hundens övervåning, ständigt bevakad av sina lönnmördarkamrater.

Molnbasaren

På Molnbasaren finns inte mycket att hämta annat än att Verion är en flitig kund hos Jesters sekudauthyrning, en av Chronopias största kedjor för den typen av verksamheter, och med det utmärkta erbjudandet att man kan lämna tillbaka sekudorna och ballongerna på vilket som helst av det dryga fyrtiotalet uthyrningsställen som finns spridda i tornen, lufthamnarna, på gatorna och torgen.

Vandors mekaniska verkstad

Dvärgar är ett ganska tystlätet folk och det gäller också de som arbetar på Vandors mekaniska verkstad. Men de är också giriga och mot skälig ersättning kan de berätta att Verion brukar fylla sitt luftskepp med lyftgas ungefär en gång varannan vecka. De har dessutom gjort ganska genomgående ombyggnationer på luftskeppet, bland annat har man förstärkt väggarna och dörrarna i några av kabysserna så till den milda grad att inte ens ett argsint troll med en huvudklyvare skulle kunna ta sig ut. En av bröderna fungerar dessutom som maskinskötare på luftskeppet, men mer än så vågar de inte berätta av rädsla för Verion, som har hotat med både kejsarens, huset Degas och huset Aramas vrede.

Stadsvakten

Ett besök hos stadsvakten är mer än meningslöst. De är så mutade att de inte ens skulle titta åt Förlustelsernas torn ens om de Hängivnas arméer tågade över bron. Ännu mindre är de beredda att hjälpa rollpersonerna, om det inte skulle råka vara så att rollpersonerna har mer pengar att erbjuda än Verion, vilket verkar ytterst osannolikt, eftersom Verion får sina dubloner från den allt annat än utfattige Gerdion.

En boning bland molnen

För att kunna befria NN måste rollpersonerna på något sätt ta sig ombord på luftskeppet och för att kunna göra det måste de givetvis först komma till slutsatsen att det är på luftskeppet han befinner sig, vilket de kan lista ut om de bevakar Skelande hunden och ser hur Verions och Berboros hejdukar bär ut byltena till luftskeppet (att det är människor, dvärgar, orcher, alver och gobliner i byltena har de förhoppningsvis insett för länge sedan). Det lättaste sättet att ta sig ombord på skeppet är förmodligen att klättra på underifrån när det ligger vid kaj i Förlustelsernas torn. Annars går det givetvis att försöka nå luftskeppet med hjälp av sekudor eller andra flygande djur, vilket är betydligt riskablare eftersom risken för upptäckt är mycket större. Ombord på luftskeppet finns ett trettiotal fångar, Verion själv, ett trettiotal handplockade hejdukar (Hyrsvärd, se grundreglerna sidan 150) som fungerar som besättning och som mest fem alviska lönnmördare (vilka i själva verket är halvalver, se grundreglerna sidan 144).

Luftskeppet

Själva luftskeppet, vilket är ett lätt modifierat handelsskepp, drivs normalt av segel, även om det oftast ligger stilla bland molnen ovanför Chronopia, men det har ändå en mindre maskin (6) som kan driva den om det blir vindstilla. Man har ett kölsvin (1), en sjukstuga (5), en mäss (7) där officerarna tidigare brukade roa sig, och där Verion och hans kumpaner numera då och då förlustar sig med några billiga kurtisaner som de sedan kastar ut genom de bakre fönstren. I händelse av strid har man byggt två batteridäck (4), bestyckade med ballistor, till vilka ammunition och reservdelar förvaras i ammunitionsdurken. Besättningen och befälen sover i bryggans undervåning (2).

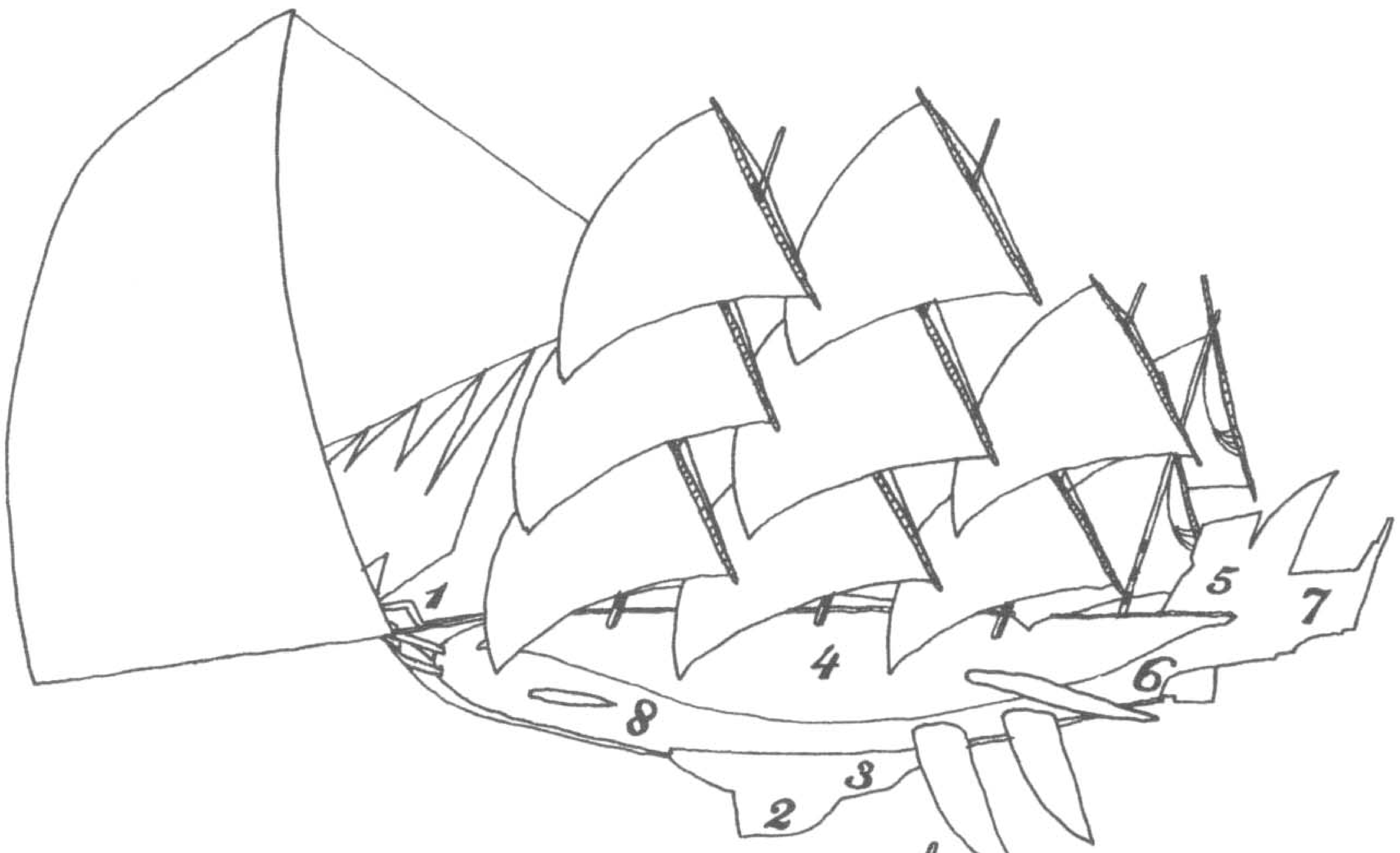
1. **Brygga.** Härifrån styrs skeppets framfart genom luftrummet.
2. **Utkik.**
3. **Sambandscentral.** Genom en förstärkt glaskupol i golvet kan man också hålla utkik nedåt.
4. **Batteri.** Här står luftskeppets enda gaskanoner. De sköts av dvärgen Undar från Vandors mekaniska verkstad.

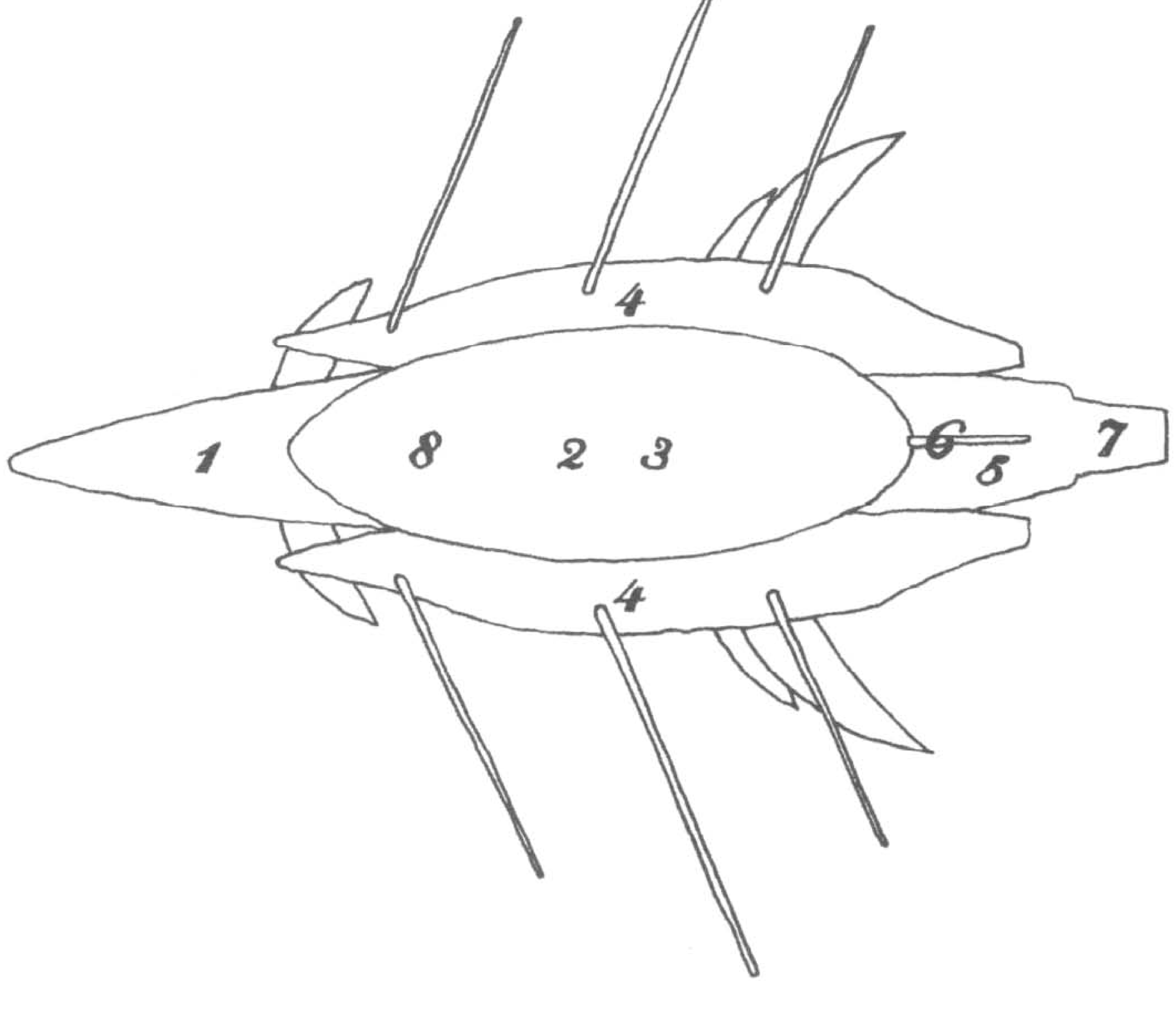
5-6 **Lager.**

7. **Gasförråd.** En alltför stor gnista här kan göra underverk...
8. **Matrosernas kabysser.**
9. **Förråd.**
10. **Kabysser.** Här sover de fem halvalverna.
11. **Matsal.**
12. **Kök och matförråd.**
13. **Gerdions kammare.** Det här rummet är alltid låst från insidan. När Gerdion själv får slut på råvaror för sina experiment anländer han hit genom en specialvariant av besvärjelsen TELEPORTATION och för med sig fångar tillbaka till sitt torn.
14. **Celler.** Dessa kabysser har av de flinka dvärgarna vid Vandors mekaniska verkstad byggts om till celler av högsta klass. Här sitter ett antal fångar inspärrade, bland annat NN.

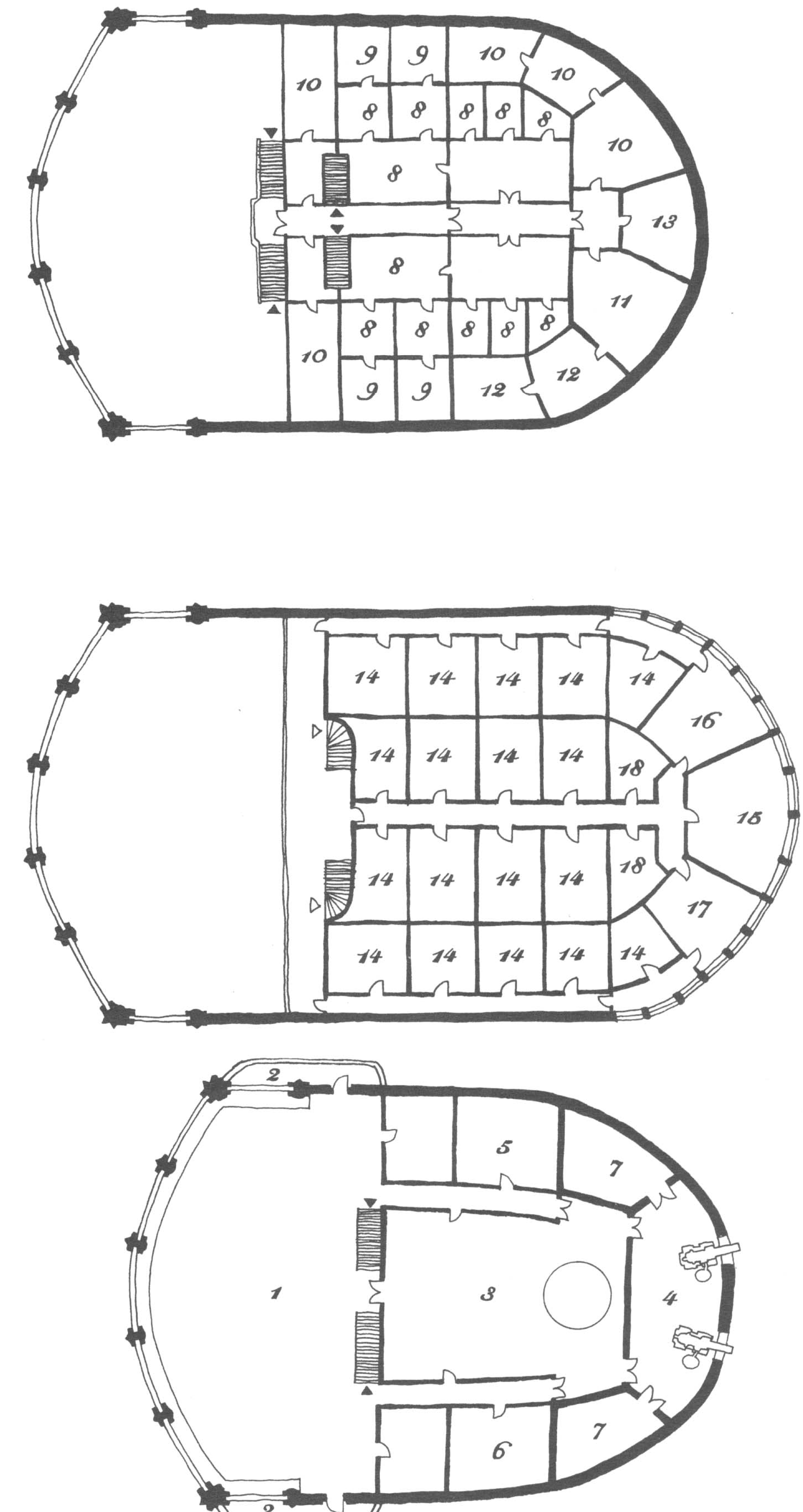
15-17. **Kaptensviten.** Här residerar Verion, mitt ibland fångarna.

18. **Vaktrum.** Här sitter alltid minst två hejdukar på vakt.





Luftskeppet





Avslutning

Även om rollpersonerna lyckas frita NN, döda Verion och som genom ett mirakel komma undan med livet i behåll är det inte säkert att äventyret är slut. Om inte Gerdion befinner sig på luftskeppet vid rollpersonernas ankomst är det till exempel mycket möjligt att han beslutar sig för att göra allt som står i hans makt (och det är inte lite) för att få rollpersonerna som sina nästa försöksdjur. Berboro kan tänkas vara mycket argsint på rollpersonerna av mer än en anledning och både huset Aramas, huset Degas och huset Belisarius kan tänkas ha en brundusisk vaktel oplockad med rollpersonerna. Särskilt gäller det huset Degas, om det kommer fram att det var rollpersonerna som omintetgjorde deras attack mot de Aramaiska fäktsalarna (Tänk på att attacken lyckas, och kommer att vara hett nyhetsstoff, om inte rollpersonerna ingriper).

Det är bara att önska rollpersonerna lycka till när de återigen träder ut i den kalla chronopiska natten!

Verion

Verion har en minst sagt intressant bakgrund. Han föddes av en alvisk mor, som son till en okänd mänsklig far, men fick ändå en plats vid huset Aramas främsta fäktskola, de Aramaiska fäktsalarna, där han blev en förträfflig fäktare. Senare lämnade han Huset för Klingornas allians, och knöt samtidigt, via alliansen, kontakter med huset Degas och blev dubbelagent, något som han har utnyttjat efter bästa förmåga i sitt samarbete med Gerdion.

STY	**14**	**SMI**	**19**	**KAR**	**13**
STO	**14**	**INT**	**15**	**KP**	**16**
FYS	**12**	**PSY**	**18**	**SB**	**+1T2**

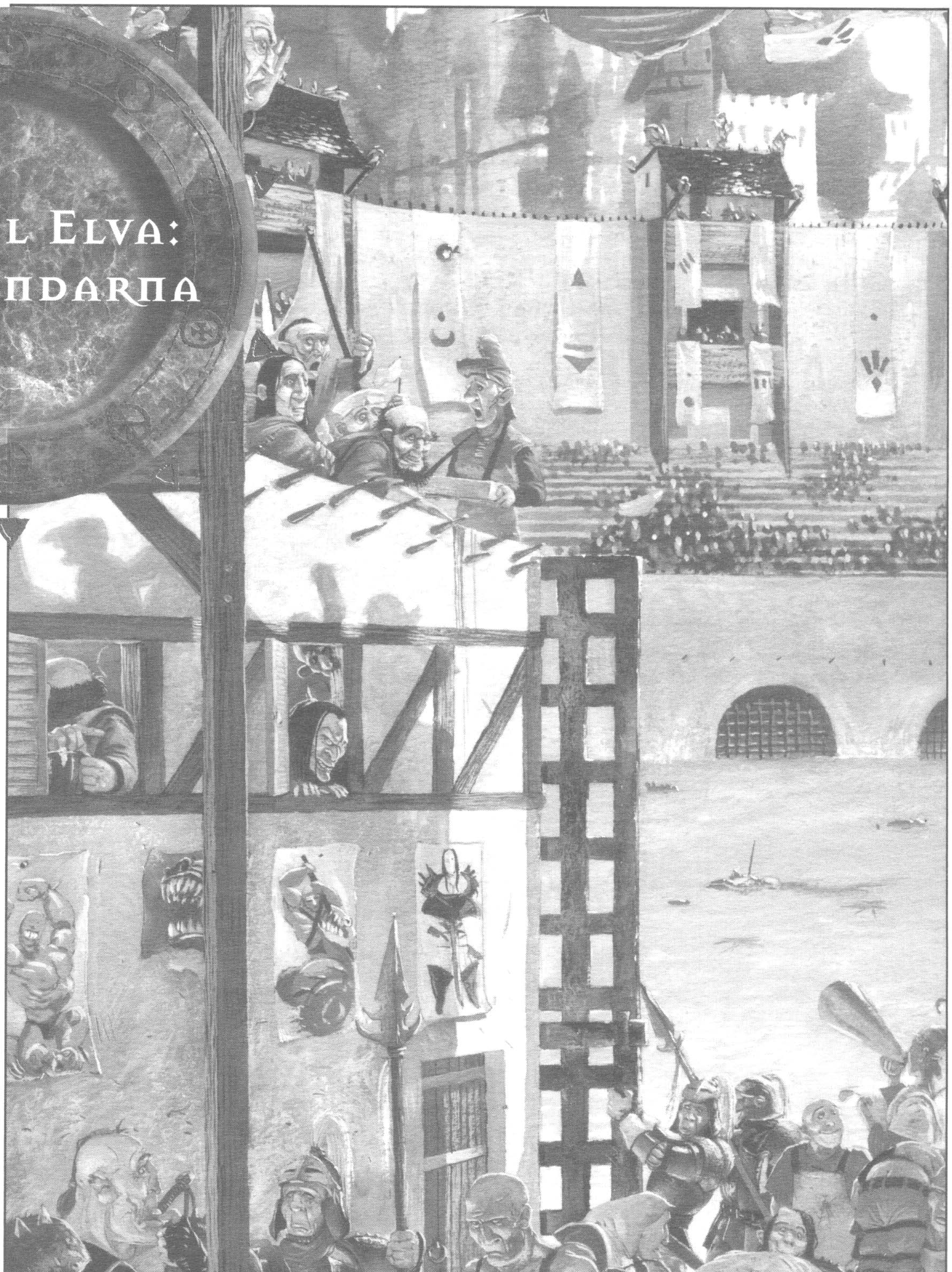
ÅLDER: 120 ÅR

VIKTIGA FÄRDIGHETER: VÄRJA 21, PARERDOLK 17, PÅFÅGELSDANSEN* 19, I ÖVRIGT SOM ALVISK LÖNNMÖRDARE, SE SIDAN 144 I GRUNDREGLERNA.

SPECIELL UTRUSTNING: VERION BÄR EN MÄSTERSMIDD VÄRJA, SOM HAN KÖPT GENOM VANDORS MEKANISKA VERKSTAD, OCH EN LÄTTARE RUSTNING (ABS 3).

*VERIONS VARIANT AV PÅFÅGELSDANSEN BESTÅR AV BLIND STRID, DUBBELSTÖT, FLYGANDE ANFALL, INITIATIVBONUS, NÅDASTÖT, QUIRNES BLINDA STÖT OCH TVÅ VAPEN.

Kapitel Elva: Järnhundarna



Bakom kulisserna på en gladiatoragentur i staden Chronopia

Välkommen till Järnhundarnas gladiatoragentur. Vi har ett av Chronopias i särklass största urval av barbariska krigare, exotiska köttätare, fradgatuggande bärsärkar och bindgalna vildhundar, svartvargar och ylande ulvar. Vad kan jag stå till tjänst med? Hyra av livvakter kanske, en förkämpe till en rättegång medelst duell eller ett par extra vilda, vältränade och obarmhärtiga hyrsvärd till herrns gladiatorlag? Inte det. Då kanske ni endast önskar en tillfällig eskort, några skickliga svärdssvingare för uppvisningsstrider vid kvällens storslagna gästabud eller en oförskämt dyr och farlig, men likväl otvivelaktigen statushöjande vapentränare? Inte det. Ja, då kan vi förstås stå till tjänst med både det ena och det andra...

Anställning? Är ni verkligen säker på det? Alldeles? Absolut? Ni har aldrig varit säkrare på någonting i hela ert liv? Jag förstår, men jag hoppas att också ni herr... Dormicus, förstår att vi normalt inte skriver kontrakt med folk som helt sonika vandrar in här på agenturen. Må vara att vi ligger väldigt nära Arenan här i Gladiatorn och att många duktiga krigare strövar omkring på gatorna i de här kvarteren, men det säkraste sättet för oss att värva dugliga klingor är ändå att vända oss till någon av stadens otaliga gladiatorskolor. Vi har till och med skrivna avtal med flera av dem, i vilka vi garanterar att vi inte skall anställa, eller köpa – vilket i praktiken är det vi gör – gladiatorer, annat än från av de kejserliga myndigheterna auktoriserade gladiatorskolor. Men ni kanske har deltagit i undervisningen vid någon sådan skola och sådana fall finns det egentligen inga formella hinder, annat än er skicklighet och er dödlighet med vapen i hand... Inte? Ni har tyvärr aldrig haft nöjet att deltaga i undervisningen vid någon av den sköna staden Chronopias förnämliga gladiatorskolor. Mina djupaste kondoleanser, men hinder är till för att överbryggas, inte sant herr Dormicus och skulle det då vara så att ni studerat dödandets ädla konst vid någon annan av stadens svärdsskolor, haft anställning vid något av de fria kompanierna vid Klingornas allians eller som oberoende gladiator vunnit ett flertal segrar på Arenan duger det givetvis nästan lika bra. Inte? Men ni ser inte det som ett problem? Det förstår jag, men det är ett problem... Jag förstår inte!? Ni är en lika god kämpe som vilken som helst av de svartmuskiga banditer som går i våra ledband oavsett om ni har kämpat på Arenan eller inte? Ni har sett de chronopiska gladiatorernas barnsliga, älskogsliknande lekar och skulle gärna visa ert mod och ert kunnande i kamp man mot man med vår bästa kämpe? Slarvsylta?!! Han är tyvärr inte här tillfället, men jag är övertygad om att... Inga men!?! Ursäkta min bryskhet herr Dormicus, men ni måste antingen vara extremt naiv, självupptagen och lida av en hybris av sällan skådade mått eller vara en av staden Chronopias mest fruktansvärda kämpar – vilket ni har blivit utan att studera svärdsvingandets sköna konst här i staden, utan att kämpa på Arenan, utan att verka som hyrsvärd, livvakt, legoknekt, stadsvakt eller ens råbarkad utkastarbuse på någon av stadens sämre tavernor. Själv misstänker jag givetvis det förstnämnda, men eftersom det sistnämnda inte är uteslutet skulle det vara tjänstefel av mig att inte visa er runt här på agenturen – och jag är inte den som begår tjänstefel.

En tur på agenturen

Visserligen känner jag inte till vilka motiv som drivit er att söka er hit till våran agentur, men jag känner mig ändå nödgad att varna er – trots att min egentliga uppgift är att agera bondfångare, slå blå dunster i ögonen på folk och få dem att skriva under slavkontrakt som inte ger dem friheten åter annat än om de möter Döden på Arenans sand, och då har vi fortfarande rätt att använda deras aska till vad heslt vi önskar. Givetvis finns det möjlighet till kortare och bättre kontrakt, men är man i ett desperat behov av pengar är man inte alltid i en position där man kan förhandla.

Livet som gladiator är ingalunda så glamoröst som det kan verka. I själva verket är det mest en ihärdig plåga, enformigt, men givetvis underbart för den som älskar att gotta sig i smaskiga detaljer, som njuter av att ge motståndare respass bortom den Stora barriären, som endast känner att han lever när dödens stank, den unkna odören av förspillt liv och doften av färskt blod är så stark att inte ens rykande färskt trollträck i båda näsborrarna kan hindra den.

Järnhundarna

Gladiatoragenturen Järnhundarna har specialiserat sig på exotiska krigare, bindgalna kannibaler, isbarbarer, resliga högländare, mystiska sabraner, rundlagda brundusier, smala marajiputter och hungriga, stortandade hunddjur – ulvar, vargar, vildhundar och raggbestar. Agenturen ägs av huset Degas och drivs av dödsdansaren Nuctor som tillsammans med agenturens stora affischnamn Sheebar leder träningarna för de skickligaste av agenturens gladiatorer. De mer anonyme adepterna får nöja sig med att undervisas av mediokra vapenmästare. Man har ett mycket lukrativt avtal med bl. a. Dormats och Dungars gladiatorskolor som ger agenturen förköpsrätt på lovande talanger från dessa Dödens plantskolor, något som gör att man i större grad än andra av Chronopias gladiatoragenturer har en möjlighet att välja och vraka. I gengäld garanteras skolorna goda priser, ett avtal som bägge parter tjänar på.

Först tänkte jag visa dig våra tappra gladiatorers förläggningar. Som nyinskriven gladiator, nyligen utexaminerad från någon av Chronopias gladiatorskolor kan man inte räkna med att få ett särskilt gynnsamt kontrakt utan man hamnar vanligtvis i Barrackerna där man får dela bostad med andra förhoppningsfulla hyrsvärd från när och fjärran, alla fullkomligt övertygade att de en dag kommer att hyllas som Chronopias främste gladiator. Den tråkiga sanningen är att inte ens hälften av dem överlever sin första strid på Arenan. De något mer priviligerade gladiatorerna, de som varit erkända kämpar innan de kommit till oss, eller vunnit ett flertal segrar på Arenan under sin tid här, får egna rum, vissa till och med sviter. Många väljer också att hyra sig ett litet krypin någon annanstans i staden, men det tär givetvis på kassan. Hos oss bor man, om inte i någon större lyx så i alla fall gratis.

I källaren har vi, som alla andra institutioner av någorlunda värdighet fuktiga, smutsiga och obehagliga fängelsehålor samt en tortyrkammare där olydiga och bångstyriga gladiatorer kan talas tillrätta. Eller som den vise föreståndaren Hudrox Hierta sade: "Även en goblin kan verka övertygande om han har dig fastspänd i en sträckbänk av chronopisk kvalitet." Tro dock inte att vi på något sätt är ute efter att göra livet surt för våra gladiatorer. Vi vill bara deras bästa och om de själva förstår sitt bästa ser de till att vi inte tvingas kasta dem till Brudor Baxne, vår prisbelönte och skelögde tortyrmästare. I hans händer framstår även den mest styvnackade högländare som ett hjälplöst skuggyngel. Titten kan jag bespara er. Om jag inte minns fel är det någon stackars gröngöling som ställs till svars för sitt uppförande på någon av Arenans otaliga tavernor. Han hade visst druckit ett par stop dvärgiskt mjöd för mycket och hade oturen att bli påkommen av några av agenturens observatörer. Om vi spionerar på våra gladiatorer? Givetvis. Vad kunde vara mer naturligt än att bevaka en investering?

Bakom den här dörren döljer sig Arkivet. Här jobbar ett tiotal tjänstemän natt och dag med att sammanställa all information som finns att tillgå om våra och våra konkurrenters kämpar. Om du vill veta hur många slag Joraw den Store utdelade i sin fyrtiofemte holmgång, eller hur många fiender det glupska trollet Gullviva slukat under sin blodiga karriär kan du finna det i rullorna – bara du letar tillräckligt noga. Arkivet används för att lägga upp strategier, hitta på smutsiga trick, finna fiendernas svagheter och lära sig vilka man skall undvika att gå i klinch med. Den förutseende gladiatorn spenderar lika mycket tid i Arkivet som han gör i träningssalarna. Apropå träningssalarna, så har jag en mycket bestämd känsla av att vi borde göra ett besök där för att avsluta vår lilla rundtur.

Utmärkt! Ett träningspass i full gång. Varför vi har träningssalar? Om det inte är gladiatorskolornas uppgift att träna gladiatorerna? Visserligen, men när vi köper en gladiator får han givetvis inte längre möjlighet att träna vid sin gamla gladiatorskola, utan vi måste ge dem möjlighet att utvecklas här vid agenturen. Även den fullärde behöver träning för att bibehålla sin skärpa. Utan träning falnar snart glansen. Precis som ett svärd måste putsas för att inte rosta måste en gladiator ständigt träna för att inte förlora sina blixtsnabba reaktioner, sitt sjätte sinne och sin osvikliga precision. Att vara för långsam är att vara död.

Har jag avskräckt dig? Inte? Du vill kämpa? Visa din värdighet? Lider du av en desperat dödslängtan, eller är du bara en fullkomlig imbecill? Ingetdera?! Då återstår bara en sak. Heeri, Jonus, Yuti och Frederi! Byt till blanka vapen och visa den här herren vad ni går för. Håll inte inne kraften i slagen. Han verkar vilja bli utburen på bår.

Vid kejsaren!?! Vad i hela fridens namn? Vad är ni för monster? Fyra av agenturens allra främsta kämpar med ett hugg. Ett enda hugg! Ni kan inte vara riktigt klok!!! Snacka om kapitalförstöring. Vet ni hur många kejserliga dubloner vi hade investerade i dem. De var agenturens guldkal var och du har dödat dem! Lugna ner mig! Det enda som skulle kunna lugna ner mig just nu är att ni skriver på ett slavkontrakt som binder er till Järnhundarna på livstid. Inga problem? Driver du med mig? Inte?!? Följ med här så skall vi ordna detaljerna.

Sheebar

Sheebar är Järnhundarnas stora affischnamn och tillika en diva av enorma proportioner, även med chronopiska mått mätt. Draklorden, som han också kallas eftersom han är en reslig drakonit, har ett flytande palats i Skeppstaden i Södra hamnen där han lever i ett överflöd av lyx och bekvämligheter och frotterar sig med lättfotade damer från den kända världens alla hörn. Han är en lika populär som ständig gäst vid flertalet av Chronopias hov. I strid är han känd för att slåss utan pardon, men deltar alltmer sällan i striderna på Arenan. Sina framträdanden reserverar han för Hjältebataljerna, där han får möjlighet att kämpa mot sina jämlikar.

STY 19	**SMI 16**	**KAR 12**
STO 18	**INT 12**	**KP 17**
FYS 15	**PSY 14**	**SB +1T4**

ÅLDER: 72 ÅR SVÄRDSHAND: HÖGER

VIKTIGA FÄRDIGHETER: AVVÄPNA 16, CHRONOSKLINGA 21, DOLK 17, DRA VAPEN 18, SKÖLD 18, SLAGSMÅL 18, TVÅ VAPEN 16, TREUDD 18, VÄGEN 19.

Alver i Chronopia



Och som jag sa, lätt räknade är de som inte känner till de sju stora alviska husen. Va sa? Otroligt! Har du inte ens hört talas om Fjädergardet – de Cerianska strutsryttarna? De vita apostlarna och Sanctum och dess mausoleum? Parken och Lothorio – vargalverna? De Belisariska dockmästarna? Drakalverna? Maskmagikerna? Lufthamnarna? Stridsmederna eller Spindelmästarna? Men du måste väl i alla fall ha hört talas om Aramas Flamboyanter? Inte det heller! Kompis, du har ditt livs mest spännande tid framför dig, kom så börjar vi!

Äventyrsspel

Target Games

Innehåller bland annat

- 16 NYA YRKEN
- 6 NYA VÄSEN
- RITUALMAGI
- 10 NYA BESVÄRJELSER
- VARGALVER & DRAKALVER
- NYA FÄRDIGHETER & FÖRMÅGOR
- STORA PARKEN & LUFTHAMNARNA
- FLAMBOYANTER & STORMFÅGLAR
- GEMALS MAUSOLEUM
- SANCTUM
- FJÄDERGARDET
- JÄRNHUNDARNA

ISBN 91-7898-362-2

9 789178 983629